DAVID BORDWELL | KRISTIN THOMPSON

A ARTE DO CINEMA

UMA INTRODUÇÃO



EDITORA UNICAMP
edusp

A arte do cinema



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

Reitor
JOSÉ TADEU JORGE

Coordenador Geral da Universidade
ALVARO PENTEADO CRÓSTA



Conselho Editorial
Presidente
EDUARDO GUIMARÃES

ESDRAS RODRIGUES SILVA – GUITA GRIN DEBERT
JOÃO LUIZ DE CARVALHO PINTO E SILVA – LUIZ CARLOS DIAS
LUIZ FRANCISCO DIAS – MARCO AURÉLIO CREMASCO
RICARDO LUIZ COLTRO ANTUNES – SEDI HIRANO



UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Reitor João Grandino Rodas
Vice-reitor Hélio Nogueira da Cruz



EDITORA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Diretor-presidente Plinio Martins Filho

COMISSÃO EDITORIAL
Presidente Rubens Ricupero
Vice-presidente Carlos Alberto Barbosa Dantas
Antonio Penteado Mendonça
Chester Luiz Galvão Cesar
Ivan Gilberto Sandoval Falleiros
Mary Macedo de Camargo Neves Lafer
Sedi Hirano

Editora-assistente Carla Fernanda Fontana
Chefe Téc. Div. Editorial Cristiane Silvestrin

David Bordwell
Kristin Thompson

A ARTE DO CINEMA:
Uma introdução

Tradução
Roberta Gregoli

EDITORA UNICAMP
edusp

Grafia atualizada segundo o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990. Em vigor no Brasil a partir de 2009.

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELO
SISTEMA DE BIBLIOTECAS DA UNICAMP
DIRETORIA DE TRATAMENTO DA INFORMAÇÃO

B644a Bordwell, David; Kristin Thompson
A arte do cinema: Uma introdução / David Bordwell, Kristin Thompson; tradução: Roberta Gregoli. – Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo, SP: Editora da USP, 2013.

Tradução de: *Film art: An introduction.*

1. Cinema. 2. Cinema – Estética. 3. Filme cinematográfico. I. Roberta Gregoli. II. Título.

	CDD 791.43
ISBN 978-85-268-1020-4 (Editora da Unicamp)	701.17
ISBN 978-85-314-1454-1 (Edusp)	791.43

Índices para catálogo sistemático:

1. Cinema	791.43
2. Cinema – Estética	701.17
3. Filme cinematográfico	791.43

Título original: *Film art: An introduction.*
Copyright © The McGraw-Hill Companies, Inc., 2010

Copyright © by David Bordwell e Kristin Thompson
Copyright © 2013 by Editora da Unicamp

Direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610 de 19.2.1998.
É proibida a reprodução total ou parcial sem autorização, por escrito, dos detentores dos direitos.

Printed in Brazil.
Foi feito o depósito legal.

Direitos reservados à

Editora da Unicamp
Rua Caio Graco Prado, 50 – Campus Unicamp
CEP 13083-892 – Campinas – SP – Brasil
Tel./Fax: (19) 3521-7718/7728
www.editora.unicamp.br – vendas@editora.unicamp.br

Edusp – Editora da Universidade de São Paulo
Rua da Praça do Relógio, 109-A, Cidade Universitária
05508-050 – Butantã – São Paulo – SP – Brasil
Divisão Comercial: Tel. (11) 3091-4008 / 3091-4150
www.edusp.com.br – e-mail: edusp@usp.br

Sumário

PARTE 2
A forma fílmica

PARTE 3
Estilo fílmico

PARTE 4

Tipos de filmes

PARTE 5

Análise crítica de filmes

PARTE 6
História do cinema

Apresentação da edição brasileira

Fernão Pessoa Ramos

A arte do cinema: uma introdução apresenta um panorama diferenciado do fazer cinematográfico. Sua singularidade, no panorama dos livros sobre cinema, está em mostrar, pioneiramente, a matéria-prima do filme (imagens), enquanto outros livros, com o mesmo escopo, dedicam-se a dissertar sobre o que não se vê. A proposta inovadora foi trabalhar diretamente sobre uma profusão de fotogramas, parte inerente da narrativa fílmica, e não mais sobre a foto de cena (*still*), material que compõe o processo de divulgação e realização do valor da obra. A perspectiva abriu espaço para uma interação diferenciada entre exposição dissertativa e referência visual concreta. *A arte do cinema*, desde sua primeira edição em 1979, marcou o panorama do ensino e da reflexão sobre cinema nos Estados Unidos, tendo sido traduzido para diversas línguas. Sofre periodicamente amplas atualizações, acompanhando a renovação de uma arte viva.

A obra impressiona pela extensão da formação cinéfila de seus autores, David Bordwell e Kristin Thompson, sustentando a diversidade de exemplos que embasam a exposição. Bordwell é hoje um dos principais pensadores do cinema nos Estados Unidos. Dono de ampla obra, uma das mais influentes na área de estudos de cinema, aborda temas variados, indo desde uma crítica ácida à metodologia da análise fílmica em *Making Meaning: inference and rhetoric in the interpretation of cinema* (1989), ao sobrevoo da estilística cinematográfica em *On the History of Film Style* (1997), passando pela história do cinema em *Film History: An Introduction* (também com Kristin Thompson) (1994). Desenvolve uma abordagem arguta da *mise-en-scène* em *Figuras traçadas na luz: A encenação no cinema* (2005). Na coletânea que organizou com Noël Carroll, intitulada *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* (1996), toma posição marcada em pontos polêmicos da teoria do cinema, dentro de uma visão crítica do recorte chamado "pós-estruturalista". É também autor de estudos autorais essenciais como *Ozu and the Poetics of Cinema* (1988), *The Films of Carl-Theodor Dreyer* (1981) e *The Cinema of Eisenstein* (1993). Em *Narration in the Fiction Film* (1985), *Planet Hong Kong: popular cinema and the art of entertainment* (2000) e *The Way Hollywood Tell It: story*

and style in modern movies (2006), foca sua análise no que chamamos narrativa clássica cinematográfica, dentro de uma perspectiva histórica voltada para exemplos específicos. Mais recentemente, em *Minding Movies: Observations on the Art, Craft and Business of Filmmakig* (2011) e *Pandora's Digital Box: Films, Files, and the Future of Movies* (2012), debruça-se sobre os efeitos exercidos pela nova tecnologia digital na narrativa fílmica. Sua obra passa ao largo das demandas ideológicas próprias à metodologia de corte desconstrutivo, o que costuma causar estranheza em hábitos adquiridos de alguns leitores.

A arte do cinema é um livro que marcou de modo duradouro os estudos de cinema nos Estados Unidos. Suas contínuas reedições fazem a influência perdurar. O cinema é uma arte dinâmica que vive, há mais de um século, um período contínuo de criatividade. Ao invés de estabelecer um parâmetro evolucionista, em termos de avanço da forma ou avanço tecnológico, e tentar, a partir daí, lidar com as transformações da narrativa, Bordwell inverte a equação. Coloca, no fim da linha, a forma narrativa/imagética do cinema que permanece mais ou menos estável ao longo dos últimos cem anos. Abre então um espaço dinâmico não só para discutir os limites extremos da forma clássica (na fronteira do cinema experimental, no documentário, nos diversos cinemas nacionais, na revolução moderna dos cinemas novos, no novo realismo dos anos 1950, na chamada pós-modernidade etc.), mas, também, para debater a incidência das contínuas transformações tecnológicas sobre sua forma narrativa (o som, a fala — em "estúdio" e depois em "direto" —, a cor, os novos formatos de projeção, o 3D, a tecnologia digital). A metodologia se revela compensadora e o resultado é um livro que lida com o conjunto da produção cinematográfica contemporânea, sem ter de sacrificar seu dinamismo a uma visão do que deveria ter sido, ou será, o cinema, num tolo exercício de futurologia.

No âmago da obra respiramos a presença da produção de corte hollywoodiano em sua dimensão autoral mais bem-sucedida. Também o cinema clássico, em sua conformação de gêneros, é abordado em detalhes. A ênfase é no universo do cinema norte-americano que surge presente em um livro escrito por autores americanos que amam e, principalmente, conhecem o denso cinema que seu país produz. Mas a obra está longe de esgotar-se na exploração do classicismo narrativo, abrindo espaço recorrente para a análise de filmes e diretores que passam ao largo desse paradigma, como Jean-Luc Godard, Jean-Marie Straub e Danièle Huillet, Chris Marker, Kenneth Anger, Stan Brakhage, Hollis Frampton, Derek Jarman, Fernand Léger, Dziga Vertov, Wong Kar-Wai, Hou Hsiao-hsien, Miklós Janscó, Krzysztof Kieslowski, Jacques Tati, Robert Bresson, Theo Angelopoulos e outros. Amplo espaço é destinado ao cinema experimental e ao cinema de animação. Fugindo à elegia mais estreita de um contraestilo clássico, os autores centram-se na análise

formal da narrativa cinematográfica com um todo, através de recortes estruturais.

É na exposição horizontal desse campo que o livro encontra suas principais credenciais. Revelam-se então a perícia dos críticos e seu olhar arguto. Bordwell tem demonstrado, em seus ensaios, saber como olhar um filme e o que buscar na imagem cinematográfica. Trata-se de uma imagem tinhosa, de difícil engate para análise. Em função de sua constante evolução pelo movimento, é tão complexa como são rarefeitos os parâmetros que fornece. O tom introdutório do livro pega com gosto o leitor pela mão e o leva pelos principais paradigmas da análise fílmica. Aponta para onde olhar num filme e como saber distingui-lo quando denso estilisticamente. E isto é, afinal, o que importa, na ponta da linha, para o crítico. A obra vai além de uma abordagem restrita ao conteúdo mais explícito, à verossimilhança dos personagens no roteiro, ou à pertinência política de sua temática. Bordwell direciona sua exposição para um corpo a corpo com os elementos-chave da forma fílmica, para o modo como estão delineados no horizonte histórico em que a arte do cinema evolui.

Ensinar a ver um filme torna-se então método para uma decomposição bem-sucedida da forma fílmica, através da articulação funcional de elementos diversos (a partir da trama, caminhando para a configuração do enredo, desembocando na diversidade das estruturas de sua configuração imagética). O mapa traçado inicia o leitor na percepção não exclusivamente conteudística, abrindo-lhe os olhos para o caminho a seguir na decomposição analítica da imagem em movimento. São assim distinguidas a pré-produção (na fase da produção propriamente e da elaboração do roteiro), a fase da filmagem e a fase da composição fílmica na pós-produção, seguida pelas demandas da realização do valor da obra no lançamento e na distribuição. Há um recorte analítico no qual sentimos a presença de uma abordagem inspirada na metodologia formalista russa (provavelmente contribuição da formação e dos interesses de Kristin Thompson), compondo o quadro teórico que fundamenta as bases para a decomposição da narrativa fílmica. A exposição desses parâmetros antecede o núcleo do livro, localizado principalmente nos capítulos 4 ("O plano: *Mise-en-scène*"), 5 ("O plano: Cinematografia"), 6 ("A relação de um plano com o outro: A montagem") e 7 ("O som no cinema"), onde são detalhados, em um esquema bastante funcional, e de surpreendente concisão, os elementos diversos que compõem o conjunto da forma cinematográfica. O sentimento é de que o livro esgota o horizonte formal de uma unidade (o filme) tão extensa nas variáveis de sua composição. O recorte bem-sucedido na desmontagem da complexa forma fílmica é uma das contribuições mais contundentes da obra.

No núcleo expositivo, Bordwell e Thompson centram-se na importância fundamental do plano para a análise da arte cinematográfica.

Circunscrevem sua dimensão nos aspectos da *mise-en-scène* (definida no horizonte da encenação e da direção de atores) e da cinematografia (definida no horizonte dos elementos que compõem a fotografia, como iluminação, enquadramento, profundidade, movimento de câmera, duração etc.). Em seguida é aberto capítulo para tratar da montagem, ou articulação dos planos, seja no formato mais clássico, com suas regras rígidas para o estabelecimento da continuidade, seja na abertura para a montagem construtivista, seja no desafio dos falsos *raccords* do cinema moderno. Com a análise da montagem, encerra-se o núcleo básico do livro que dá conta da especificidade da arte com imagens em movimento, articuladas em forma fílmica. Resta, evidentemente, o som (a música, as falas, os ruídos), tratado então em detalhes, embora presente no livro como um todo. Em seguida, abrindo para além do núcleo analítico, os autores debruçam-se sobre a disposição fílmica já constituída em unidade (o filme propriamente), abordando sua cristalização em gêneros cinematográficos na ficção, o cinema de animação e o continente do cinema documentário. Outro capítulo é dedicado à metodologia da análise fílmica e às ferramentas necessárias para exercer o olhar e a escuta (nos parâmetros delineados anteriormente) numa escritura sobre o filme. Encerra o livro, um apanhado de corte histórico das constelações mais estáveis que a forma fílmica tomou em sua existência, pouco mais que centenária. Abordando brevemente os principais momentos da história do cinema, os autores conseguem sustentar a análise formal na diversidade diacrônica de suas expressões. Destaque deve ser dado ao conhecimento da produção asiática contemporânea que percorre o livro todo.

A pluralidade dos exemplos e a presença das imagens servem de base à percepção particular da forma cinematográfica que encontramos em outras obras de Bordwell, particularmente naquelas destinadas à análise da forma fílmica, como *Figuras traçadas na luz*. Nesta linha, o crítico demonstra não só olhar arguto, mas, também, memória visual para trazer ao leitor essas imagens que passam rápido, duram pouco e demandam todos os sentidos para captar suas fugazes particularidades do estilo. Iluminação, angulação, movimentação em campo e fora de campo, da câmera e dos atores, profundidade, duração, cenários, figurinos, maquiagem, efeitos especiais, articulação dos planos em montagem, dimensão sonora, articulação da trama na forma dramática do roteiro e, principalmente, *mise-en-scène* e direção de atores são elementos para os quais os olhos do crítico Bordwell parecem estar sempre atentos. São elementos que conseguem emergir de forma sintética no livro, repercutindo suas expressões históricas ao seguir movimentos, gêneros, autores etc. O desafio da análise fílmica é grande e, podemos dizer, não são muitos os que conseguem efetivamente penetrar em sua forma.

Nesta obra de corte horizontal, certamente ajudam a capacidade de memória visual e a erudição cinematográfica. Juntamente com Thompson,

Bordwell percorre a história do cinema pescando exemplos significativos dos processos estéticos que apresenta, introduzindo o leitor a uma visão global da forma imagético-sonora do filme (basicamente, o filme de longa-metragem, chamado em inglês de *feature*). O filme é a unidade maior decomposta para análise. Existem diversos compêndios em outras artes que nos ensinam a "ver" a história das artes plásticas, ou da literatura, em seus diferentes momentos históricos (barroco, renascimento, impressionismo, a escrita romântica, naturalista, modernista). O mesmo movimento, com visão global e análise estilística, é mais raro no cinema: talvez em função das dificuldades que a análise da imagem em movimento provoca, talvez em função da demanda que joga as particularidades da cinematografia em direção a uma confluência com outras mídias. Praticamente, não existem compêndios que estudem a arte do cinema em si mesma, buscando destrinchar sua forma numa perspectiva histórica não evolucionista, nem finalista.

A arte do cinema: Uma introdução vem suprir essa lacuna, ao reivindicar a presença da forma estilística dominante na história do cinema, a partir da qual descobre recorrências estruturais que abrem espaço para uma visão ampla do horizonte. Visão não marcada pelo foco conteudístico, nem pela demanda de uma postura espectatorial distanciada e fragmentada. Trata-se, neste sentido, de uma obra que nos fala do cinema como um todo, numa espécie de propedêutica do olhar. Obra que mantém um saudável deslumbramento com seu objeto, reiterando a diversidade e o vigor da arte sobre a qual se debruça.

Prefácio

Começamos a escrever *A arte do cinema* em 1977, quando o cinema tinha acabado de se tornar uma disciplina de estudo corrente em faculdades e universidades. Existiam alguns poucos livros didáticos sobre cinema, mas eles nos pareciam por demais simplificados e sem um senso claro de organização. Tendo estudado cinema desde a década de 1960, e após ministrar um curso introdutório na Universidade de Wisconsin-Madison, tentamos reunir o que havíamos aprendido.

Tínhamos dois propósitos: primeiro, queríamos descrever as técnicas básicas do cinema — *mise-en-scène*, cinematografia, montagem e som — de maneira clara e completa. Além disso, queríamos fazer algo que os livros anteriores não haviam tentado fazer. Queríamos mostrar aos alunos como entender a forma geral (ou estrutura) de um filme. O objetivo era analisar os filmes como um todo e não apenas cenas isoladas. Queríamos mostrar como as técnicas específicas à mídia cinematográfica funcionavam no contexto mais amplo do filme.

Para atingir tais objetivos, tentamos ir além do resumo do que críticos e teóricos antes de nós haviam dito. É claro que não poderíamos deixar de lado pensadores importantes, mas, quanto mais estudávamos os filmes, mais nos dávamos conta de que muitos aspectos cruciais ao cinema havia muito tinham passado despercebidos. Tínhamos que ir além da síntese, tínhamos que inovar.

Por vezes, livros de pesquisa surgidos no início da história de uma disciplina produzem trabalhos originais, e foi justamente isso que acabou acontecendo com *A arte do cinema*. Descobrimos, por exemplo, que a montagem cinematográfica abarcava um leque de possibilidades até então nunca sistematicamente apresentadas. Da mesma forma, ninguém havia realizado um levantamento dos vários tipos de forma geral que um filme poderia utilizar. Sempre que possível, procuramos preencher as lacunas de compreensão e lançar novas ideias às escolhas criativas feitas pelos cineastas.

Nestes mais de 30 anos desde o começo do projeto, *A arte do cinema* passou por várias revisões. Nós o ajustamos às necessidades dos educadores que o acharam útil, e tentamos ajustá-lo às mudanças nas maneiras

como os filmes são feitos e vistos. Quando a primeira edição saiu, em 1979, a fita de vídeo Betamax havia acabado de surgir como um item de consumo. Hoje, as pessoas assistem a filmes em seus *iPods*. Durante todos estes anos, porém, a arte do cinema não mudou fundamentalmente. A internet e os filmes digitais usam as mesmas técnicas básicas e estratégias formais que os cineastas sempre empregaram. De maneira análoga, o objetivo de *A arte do cinema* permaneceu o mesmo: apresentar ao leitor as características fundamentais do cinema como uma forma de arte.

Nós imaginamos leitores de três tipos. O primeiro é o leitor geral, que se interessa e gosta de filmes e quer saber mais sobre cinema. Em segundo lugar está o estudante de um curso introdutório sobre cinema, para quem *A arte do cinema* assume a função de livro didático. O terceiro é o aluno de cinema mais avançado, que pode encontrar aqui um conveniente resumo sobre a estética cinematográfica e sugestões de trabalhos mais especializados.

Desde que *A arte do cinema* apareceu pela primeira vez, uma série de outros textos introdutórios foram publicados. Acreditamos que nosso livro ainda ofereça a exposição mais abrangente e sistemática sobre a arte do cinema. Ele também apresenta discussões acerca de possibilidades criativas que não são consideradas em outros livros. É gratificante para nós que trabalhos acadêmicos sobre cinema muitas vezes citem *A arte do cinema* como uma fonte autorizada e original sobre a estética cinematográfica.

Organização de A arte do cinema

Uma maneira de organizar um livro como este seria através do levantamento de todas as abordagens contemporâneas aos estudos de cinema — e não faltam livros seguindo esta linha.

Mas nós acreditamos que os alunos queiram saber mais sobre as características principais da mídia cinematográfica antes que sejam apresentados às diferentes abordagens acadêmicas. Assim, *A arte do cinema* foi pioneiro ao guiar o leitor, em etapas lógicas, pelas técnicas e estruturas que compõem o filme como um todo.

O espectador fica absorto num filme enquanto experiência completa, não fragmentos. A abordagem que escolhemos enfatiza o filme como um todo feito de forma particular, possuindo organicidade, utilizando técnicas concretas de expressão e historicamente situado. Nossa abordagem pode ser dividida numa série de perguntas.

Como um filme passa da fase de planejamento para a tela? — Para entender o cinema como uma arte, é útil saber como os filmes são criados e como chegam ao público. Esta questão culmina no estudo "A arte do cinema e a realização cinematográfica", na Parte 1, sobre a produção,

a distribuição e a exibição cinematográfica. A partir daí podemos perceber como essas atividades moldam o produto final: decisões tomadas a cada etapa afetam aquilo que vemos e ouvimos na tela.

Como funciona um filme como um todo? — Supomos que, como toda obra de arte, um filme tem uma *forma*. Ele é composto por peças que se relacionam entre si de forma específica e deliberada, a fim de exercer um efeito sobre o público. Na Parte 2, "A forma fílmica", examinamos a ideia de forma fílmica e a maneira como ela nos afeta. Também apresentamos o tipo de forma que nos é mais familiar, a narrativa.

Como as técnicas fílmicas contribuem para a forma fílmica? — O cinema é uma mídia específica, e cada filme integra várias técnicas na constituição de sua forma geral. Na Parte 3, "Estilo fílmico", examinamos as possibilidades artísticas das principais técnicas do cinema: a *mise-en-scène*, a cinematografia, a montagem e o som. A cada uma delas é dedicado um capítulo e cada capítulo termina com uma análise de como essas técnicas contribuem para a forma geral do filme.

Como classificamos os filmes? — Raramente vamos ao cinema sem ter alguma ideia do tipo de filme a que iremos assistir. A Parte 4, "Tipos de filmes", examina as duas principais formas de agrupamento de filmes, sendo uma delas o *gênero*. Quando rotulamos um filme como ficção científica, terror ou musical, estamos usando categorias de gênero. Muitas vezes também classificamos filmes, baseados em concepções de sua relação com a realidade ou sua forma de produção. Assim, além de filmes de ficção *live-action*[1], identificamos *documentários*, *filmes de animação* e *filmes experimentais*. Esses tipos também exemplificam maneiras não narrativas de abordar a forma geral.

Como podemos analisar um filme de maneira crítica? — Uma vez que tenhamos uma ideia das possibilidades da mídia, podemos passar a analisar filmes específicos. Tentamos demonstrar as técnicas de análise através do estudo de vários filmes importantes na Parte 5, "Análise crítica de filmes".

Como a arte cinematográfica mudou através da história? — Concluímos nosso livro sugerindo como os aspectos formais do cinema mudaram dependendo dos contextos históricos. Na Parte 6, "História do cinema", examinamos alguns períodos e movimentos da história do cinema para mostrar como a compreensão da forma nos ajuda a definir o contexto mais amplo dos filmes.

1 Filmes que misturam animação e tomadas com atores reais. (N. da T.)

Nossa abordagem: Analisar o filme como um todo

Essa abordagem holística é resultado de vários anos de ensino. Queríamos que os alunos vissem e ouvissem nos filmes que estudamos algo mais, mas só passar a visão do professor não os ajudaria a compreender o cinema por conta própria. Nós resolvemos que, idealmente, os alunos deveriam dominar um conjunto de princípios que os ajudariam a analisar os filmes. Estávamos convencidos de que a melhor maneira de apresentar o potencial artístico de um filme seria destacar os princípios gerais de forma e estilo e mostrar esses princípios em ação em filmes específicos. Ou seja, decidimos dar ênfase a competências. Através do estudo de conceitos básicos envolvendo técnica e forma, os estudantes podem aperfeiçoar a compreensão de qualquer filme com o qual se deparam.

A ênfase em competências tem ainda outra consequência. Citamos um grande número de filmes principalmente para mostrar a extensão e a variedade do cinema, mas sabemos que a maioria dos leitores não vai reconhecer todos eles. Porque *A arte do cinema* salienta a importância de competências conceituais, os leitores não têm de ter visto os filmes que mencionamos para compreender seus princípios gerais. Muitos outros filmes poderiam ser usados para sustentar pontos de vista similares.

Por exemplo, várias possibilidades relacionadas aos movimentos de câmera poderiam ser ilustradas com igual facilidade utilizando *A ronda* (*La ronde*) ou *Elefante* (*Elephant*) ou *A grande ilusão* (*La grande illusion*). *Paixão dos fortes* (*My darling Clementine*) serve tão bem quanto *Intriga internacional* (*North by northwest*) para exemplificar o cinema clássico de Hollywood. Ainda que a ementa de um curso siga fielmente a série de exemplos usados aqui, os professores podem optar por utilizar um conjunto de filmes completamente diferente. Nosso livro não se baseia em títulos, mas sim em conceitos.

Tendo dito isso, acreditamos que uma introdução a qualquer arte deva equilibrar exemplos familiares com desconhecidos. Se é nossa intenção dar uma ideia da gama de possibilidades criativas do cinema, não podemos nos limitar apenas aos lançamentos recentes de Hollywood. Uma das tarefas do educador é ampliar os horizontes e gostos dos alunos para levá-los além do que estão acostumados. Filmes podem mudar o modo como pensamos e sentimos, e nos beneficiamos de estar abertos a eles o máximo possível. Por isso não hesitamos em mencionar filmes menos conhecidos, seja da era silenciosa, de outros países ou de movimentos experimentais. Muitos desses filmes mudaram nossas vidas e talvez possam mudar a vida de outros também.

Características de A arte do cinema

Ampliação de quadros e legendas

Um livro sobre cinema deve ser fartamente ilustrado, e a maioria de fato o é. Muitos, entretanto, usam as fotos de cena [*stills*] — fotografias tiradas durante as filmagens. As fotos de cena são tiradas com uma câmera fotográfica que quase nunca é colocada na mesma posição que a câmera de cinema. O resultado é uma fotografia que não corresponde a nenhuma imagem do filme acabado. Quase todas as nossas imagens de filmes são ampliações de quadros — fotografias ampliadas de imagens tiradas de cópias de filmes em 16 mm e 35 mm. *A arte do cinema* contém mais ilustrações do que qualquer outro livro do tipo, e todas as fotos de cena de filmes em cores aparecem coloridas. (Para saber mais sobre ampliação de quadros, consulte a seção "Daqui para frente" do Capítulo 1.)

Seção "Daqui para frente"

Na primeira edição de *A arte do cinema*, achamos que seria importante incluir uma seção ao final de cada capítulo conduzindo os leitores a outras fontes, mas sem recorrer à simples listagem bibliográfica. Então, a cada capítulo temos um suplemento, chamado "Daqui para frente", para levantar questões, estimular discussões e sugerir novas leituras e filmes. Lá são também indicados *sites* e suplementos de DVD que ilustram ou desenvolvem ideias propostas no capítulo.

Quadro "Um olhar de perto"

O quadro "Um olhar de perto" relaciona ideias do texto principal com questões do cinema atual. Por exemplo, a questão das imagens geradas por computador* é abordada na discussão sobre *O Senhor dos Anéis* (*The Lord of the Rings*).

Citações na margem

Ao longo do livro, colocamos na margem citações de autores, roteiristas, produtores, diretores, diretores de fotografia e atores. Divertidas ou perspicazes, informativas ou dogmáticas, buscamos com essas citações envolver os alunos a partir do ponto de vista de quem faz os filmes.

"Se você perambular por um set de filmagem sem ter sido convidado, com certeza conhecerá o assistente de direção, porque provavelmente será ele que irá te expulsar de lá. Será o assistente de direção que verá gritando: 'Aos seus lugares!', 'Silêncio no set!', 'Almoço — meia hora!' e 'Por hoje é só, pessoal!'. É tudo muito ritualístico, como o toque de acordar e o toque de silêncio numa base militar; irritante e, ao mesmo, estranhamente reconfortante."

— Christine Vachon, produtora independente, sobre assistentes de direção

* Em inglês CGI — Computer Generated Image. (Nota do Revisor Técnico [daqui por diante referida como N. do R. T.])

Glossário

Como todas as formas de arte, o cinema tem uma terminologia especializada, por isso incluímos um Glossário. A primeira referência a um termo no texto é assinalada em negrito, indicando que o Glossário fornecerá mais informações.

Novo na 9ª edição

Capítulo 1 revisto

O Capítulo 1 foi completamente reformulado para dar conta do uso crescente de combinação entre cinema tradicional, de base fotoquímica, e cinema digital. Além de informações sobre como as tecnologias digitais são inseridas na produção, na distribuição e na exibição, esse capítulo usa como estudo de caso o filme de Michael Mann *Colateral* (*Collateral*). O material sobre *A sombra de uma dúvida* (*Shadow of a doubt*), que foi destaque no primeiro capítulo da 8ª edição e que muitos educadores acharam útil, foi transferido para o Capítulo 8, onde ele serve de exemplo-resumo das funções do estilo fílmico.

Capítulo 7: Um novo estudo de caso

Desde a 1ª edição, nosso capítulo sobre som incluía uma análise de *Um condenado à morte escapou* (*Un condamné à mort s'est échappé*), de Robert Bresson. O fato de o filme ser em francês, e não em inglês, se apresentava como um problema para alguns professores; os alunos achavam que as legendas não permitiam que se concentrassem na trilha sonora sem distrações. Substituímos, portanto, *Um condenado à morte escapou* por *O grande truque* (*The prestige*), de Christopher Nolan, outro filme que se utiliza amplamente de ruídos, música e comentários em *off*. A análise original de *Um condenado à morte escapou* está disponível em www.davidbordwell.net/filmart/index.php.

Seções "Daqui para frente" revistas

Apresentadas ao final de cada capítulo, essas seções levantam questões para estimular a discussão em sala de aula. Nelas também são sugeridas leituras adicionais para pesquisa, como uma espécie de fonte bibliográfica acerca das questões específicas tratadas em cada capítulo.

O *blog* de David Bordwell e Kristin Thompson:
www.davidbordwell.net

David e Kristin compartilham suas ideias e experiências com professores e alunos em seu *blog*. Constantemente atualizado, o *blog* apresenta resenhas de filmes e livros, relatos de festivais e ensaios que conectam as ideias de *A arte do cinema* com o panorama cinematográfico atual.

Para fazer com que as entradas no *blog* sejam mais acessíveis, esta edição apresenta uma lista de endereços (URLs) relevantes nas margens de cada capítulo, que indicarão a professores e alunos entradas relacionadas a ideias, termos e exemplos de filmes específicos.

Agradecimentos

Ao longo dessas três décadas, muitas pessoas nos ajudaram na redação e na revisão deste livro. Somos gratos a Ernest R. Acevedo-Muñoz, David Allen, Rick Altman, Tino Balio, Lucius Barre, John Belton, Joe Beres, Ralph Berets, Jake Black, Robin Blaetz, Les Blank, Vince Bohlinger, Eileen Bowser, Edward Branigan, Martin Bresnick, Ben Brewster, Michael Budd, Peter Bukalski, Colin Burnett, Elaine Burrows, Richard B. Byrne, Mary Carbine, Jerome Carolfi, Corbin Carnell, Jerry Carlson, Kent Carroll, Noël Carroll, Paolo Cherchi Usai, Jeffrey Chown, Gary Christenson, Anne Ciecko, Gabrielle Claes e a equipe da Cinémathèque Royale de Belgique, Bruce Conner, Kelley Conway, Mary Corliss do Departamento de Film Stills do Museum of Modern Art, Susan Dalton, Robert E. Davis, Ethan De Seife, Dorothy Desmond, Marshall Deutelbaum, Kathleen Domenig, Suzanne Fedak, Susan Felleman, Maxine Fleckner-Ducey do Wisconsin Center for Film and Theater Research, Don Fredericksen, Jon Gartenberg, Ernie Gehr, Kristi Gehring, Kathe Geist, Rocky Gersbach, Douglas Gomery, Claudia Gorbman, Ron Gottesman, Eric Gunneson, Debbie Hanson, Howard Harper, Dorinda Hartman, Denise Hartsough, Kevin Heffernan, Paul Helford, Linda Henzl, Rodney Hill, Michele Hilmes, Richard Hincha, Jan-Christopher Horak do UCLA Film Archive, Lea Jacobs, Bruce Jenkins, Derek Johnson, Kathryn Kalinak, Charlie Keil, Vance Kepley, Laura Kipnis, Barbara Klinger, Jim Kreul, Don Larsson, Jenny Lau, Thomas M. Leitch, Gary London, José Lopez, Patrick Loughney da Divisão de Motion Picture da Library of Congress, Moya Luckett, Mike Maggiore do Film Forum, Charles Maland, Mark McClelland, Roger L. Mayer, Norman McLaren, Donald Meckiffe, Jackie Morris do National Film Archive, Charles Musser, Kazuto Ohira da Toho Films, David Popowski, Badia Rahman, Hema Ramachandran, Paul Rayton, Matt Rockwell, Cynthia S. Runions, Leo Salzman, James Schamus da Focus Features, Ethan de Seife, Rob Silberman, Charles Silver do Museum of Modern Art Film Study

Center, John Simons, Ben Singer, Scott Sklenar, Joseph Evans Slate, Harry W. Smith, Jeff Smith, Michael Snow, Katerina Soukup, Katherine Spring, John C. Stubbs, Dan Talbot da New Yorker Films, Richard Terrill, Jim Udden, Edyth von Slyck, Susan White, Tona Williams, Beth Wintour, Chuck Wolfe, James Yates e Andrew Yonda.

Ao preparar esta edição, somos gratos a muitos dos acima listados, assim como a George Angell, Michael Barker da Sony Pictures Classics, Christina King, James Naremore, Reynolds Daniel e Jonathan Rosenbaum. Agradecemos também as sugestões de revisão de Kevin Joel Berland (Pennsylvania State–Shenango), María Elena de las Carreras (California State University–Northridge, University of California–Los Angeles), Anna Froula (East Carolina University), Gregory Leon Miller (University of Lodz), Randall Moon (Hazard Community and Tech College), Brian Price (Oklahoma State University), Lynn Ramey (Vanderbilt University), Todd Rendleman (Seattle Pacific University), Laura E. Ruberto (Berkeley City College), Ann Sorenson (Northwestern College), Nicholas Tanis (New York University), Theresa Villeneuve (Citrus College), Diane Waldman (University of Denver) e Ken Windrum (Los Angeles Pierce College).

Como sempre, somos gratos à equipe editorial da McGraw-Hill, particularmente a Nadia Bidwell, Betty Chen, Chris Freitag e Mel Valentin.

PARTE 1

A arte do cinema e a realização cinematográfica

O cinema é uma mídia jovem, pelo menos em comparação com a maioria das outras mídias. Pintura, dança, literatura e teatro existem há milhares de anos, enquanto o cinema existe há pouco mais de um século. Mesmo nesse período relativamente curto, esse meio recém-chegado se estabeleceu como uma forma de arte forte e poderosa.

É esse aspecto do cinema que vamos explorar neste livro. Os capítulos que se seguem mostram como pessoas criativas têm se utilizado do cinema para nos propiciar experiências que valorizamos. Examinaremos os princípios e as **técnicas** que fornecem ao cinema seu poder de contar histórias, expressar emoções e desencadear ideias.

Mas a arte do cinema tem algumas características pouco usuais, as quais devemos enfatizar logo de cara. Mais do que a maioria das outras artes, o cinema depende de tecnologias complexas. Sem máquinas, as imagens dos filmes não se moveriam e os cineastas não teriam nenhuma ferramenta. Além disso, a arte do cinema normalmente exige a colaboração de muitos participantes, pessoas que seguem rotinas de trabalho comprovadas. Filmes não são apenas criados, eles são produzidos. E tão importante quanto isso é o fato de que os filmes estão firmemente ligados ao seu contexto social e econômico. Os filmes são distribuídos e exibidos para um público, e questões monetárias fazem a diferença em cada estágio.

O Capítulo 1 examina todos esses aspectos do processo de realização cinematográfica. Começamos por considerar a arte cinematográfica em geral, e discutimos um determinado filme que ilustra como essa arte pode ser hábil e eficaz. O capítulo então passa a analisar a tecnologia, as práticas de trabalho e o lado "negócio" do cinema. Todos esses componentes enformam o cinema como arte.



1 CAPÍTULO

O cinema como arte: Criatividade, tecnologia e negócios

Os filmes são tanto parte de nossas vidas que seria difícil imaginarmos um mundo sem eles. Desfrutamos deles nas salas de cinema, em casa, nos escritórios, nos carros e ônibus e em aviões. Carregamos filmes conosco em nossos *laptops* e *iPods*. Pressionamos um botão e nossos computadores fazem filmes surgirem, como que por encanto, para o nosso prazer.

Por mais de uma centena de anos, as pessoas vêm tentando entender por que essa mídia nos cativou tanto. Filmes comunicam informações e ideias, e nos mostram lugares e modos de vida com os quais de outra forma talvez não tivéssemos contato. Por mais importantes que essas qualidades sejam, no entanto, existe algo mais em jogo. Filmes nos oferecem maneiras de ver e sentir coisas que consideramos profundamente gratificantes. Eles nos levam a experiências. Essas experiências são muitas vezes conduzidas por histórias, com personagens com as quais passamos a nos preocupar, mas um filme também pode desenvolver uma ideia ou explorar qualidades visuais e texturas sonoras. Um filme nos leva numa viagem, oferecendo uma experiência que segue certos padrões e que envolve nossas mentes e emoções.

Isso não acontece por acaso. Filmes são *concebidos* para ter certos efeitos sobre seus espectadores. No final do século XIX, as imagens em movimento surgiram como uma forma de diversão pública e obtiveram êxito porque respondiam às necessidades criativas de um público amplo. Todas as tradições que surgiram — contar histórias de ficção, registrar fatos reais, animação de objetos ou imagens, experimentações com a forma — tinham por objetivo dar aos espectadores experiências que eles não poderiam obter a partir de outras mídias. Os homens e mulheres que faziam filmes descobriram que podiam controlar aspectos do cinema de maneira a dar ao público experiências mais ricas e envolventes. Aprendendo uns com os outros, expandindo e refinando as opções disponíveis, os cineastas desenvolveram habilidades que se tornaram a base do cinema como forma de arte.

As origens populares do cinema sugerem que alguns termos comuns não são muitos úteis para a compreensão do cinema. Veja, por exemplo, a distinção entre *arte* e *entretenimento*. Alguns diriam que os *blockbusters* que passam no multiplex são apenas "entretenimento", enquanto filmes para um público mais restrito — filmes independentes, filmes de festivais, ou obras experimentais especializadas — são a verdadeira arte. Normalmente, a separação entre arte e entretenimento carrega um juízo de valor bastante explícito: arte é intelectual, entretenimento é superficial. Mas as coisas não são tão simples assim. Como acabamos de sugerir, muitos dos recursos artísticos do cinema foram descobertos por cineastas trabalhando para o público geral. Durante as décadas de 1910 e 1920, por exemplo, muitos filmes que visavam apenas ser obras de entretenimento abriram novas possibilidades de montagem. Quanto à questão de valor, fica claro que tradições populares podem promover arte de alta qualidade. Assim como Shakespeare e Dickens escreveram para um público amplo, grande parte da melhor música do século XX, incluindo o *jazz* e o *blues*, tinha suas raízes em tradições populares. O cinema é uma arte porque oferece aos cineastas meios para fornecer experiências aos telespectadores, e essas experiências podem ser valiosas independentemente de seu *pedigree*. Filmes para plateias grandes ou pequenas pertencem a essa arte muito abrangente a que chamamos de *cinema*.

Às vezes, também, as pessoas tratam da *arte* do cinema em oposição ao cinema como *negócio*. Essa divisão está relacionada à questão do entretenimento, já que o entretenimento geralmente é vendido para uma audiência em massa. No entanto, nas sociedades mais modernas, nenhuma arte se coloca acima de amarras econômicas. Romances bons, ruins ou indiferentes são publicados pelas editoras porque elas esperam vendê-los. Pintores têm esperança de que colecionadores e museus irão adquirir seu trabalho. É verdade que algumas obras são subsidiadas através de impostos ou doações privadas, mas esse processo também envolve o artista numa transação financeira. Com o cinema não é diferente. Alguns filmes são feitos na esperança de que os consumidores irão pagar para vê-los. Outros são financiados por mecenato (um investidor ou uma organização que apoia o filme) ou verbas públicas (a França, por exemplo, subsidia generosamente projetos de cinema). Mesmo se decidir fazer seu próprio filme digital, você enfrentará o problema de ter que pagar por ele — e talvez ainda queira ganhar um pouco mais por todo o tempo e o esforço gastos.

O ponto crucial é que preocupação com dinheiro não faz necessariamente com que um artista seja menos criativo nem que um projeto valha menos a pena. Dinheiro pode corromper qualquer linha de negócios (veja a política), o que não quer dizer que isso tenha que acontecer necessariamente. Na Itália renascentista, pintores eram contratados pela Igreja Católica para ilustrar eventos da Bíblia. Michelangelo e Leonardo

da Vinci trabalharam sob contrato, mas ninguém diria que isso prejudicou a arte que elaboraram.

Não vamos assumir aqui que a arte cinematográfica se oponha ao entretenimento. Também não vamos tomar a posição oposta e afirmar que apenas os filmes de Hollywood voltados ao mercado de massa sejam dignos de nossa atenção. Da mesma forma, não pensamos que a arte do cinema esteja acima das demandas comerciais, mas também não assumimos que o dinheiro vá reger tudo. Qualquer forma de arte oferece uma vasta gama de possibilidades criativas, e nosso pressuposto básico é o de que, sendo uma arte, o cinema oferece experiências que os espectadores acreditam valer a pena — experiências essas divertidas, provocantes, intrigantes ou arrebatadoras. Mas como o cinema faz isso?

Para responder a essa pergunta, vamos retroceder um passo e perguntar: De onde vêm os filmes? Fundamentalmente, eles vêm de três lugares. Eles vêm da imaginação e do trabalho duro dos cineastas que os criam; eles vêm de um conjunto extraordinariamente complexo de máquinas que capturam e reproduzem imagens, e vêm de empresas ou indivíduos que financiam a tecnologia e os cineastas. Este capítulo examina o lado artístico, o tecnológico e o empresarial que fazem com que os filmes passem a existir.

ACESSE O *BLOG*
A arte do cinema vem de muitos lugares e épocas. Para uma visão pessoal de por que é importante assistir não só a filmes recentes em cores, leia "Subtitles 101" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=361.**

Decisões artísticas na realização cinematográfica

Em *A noite americana* (*La nuit américaine*), o cineasta francês François Truffaut interpreta um diretor fazendo um filme chamado *Meet Pamela*. Os membros da equipe trazem até ele a cenografia, perucas, carros e revólveres, e ouvimos a voz dele nos dizendo o que está pensando: "O que é um diretor? Um diretor é alguém a quem se pergunta tudo".

Fazer um filme pode ser visto como uma série de inúmeras decisões tomadas não apenas pelo diretor, mas por todos os especialistas que trabalham em sua equipe. Decisões iniciais já devem ser tomadas enquanto o roteiro é escrito e seus vários elementos, projetados. Mais decisões acontecem diariamente durante a filmagem, especialmente quando surgem problemas ou oportunidades inesperados. As decisões continuam até o ponto em que o diretor dá o seu "ok" para que o último plano seja concluído. Essas decisões podem ser muito importantes, como, por exemplo, a escolha dos atores principais do filme, ou tão triviais quanto o botão que fica melhor numa roupa.

Um grande número de decisões, no entanto, afeta o que vemos e ouvimos na tela. Existem as escolhas artísticas feitas pelos cineastas: Que tipo de iluminação vai intensificar a atmosfera de uma cena de amor? Dado o tipo de história que está sendo contada, seria melhor deixar o público saber o que a personagem principal está pensando ou mantê-la

enigmática? Na abertura de uma cena, qual a maneira mais econômica e compreensível de informar o público qual é a hora e qual é o local? O que é mais dramático, mostrar uma explosão ou simplesmente ouvi-la fora de campo? A soma total de todas essas decisões culmina num filme concluído.

Por vezes as decisões têm a ver com o lado financeiro da produção. De que maneiras se podem economizar gastos? Num orçamento apertado, quais dos efeitos especiais planejados são mais importantes e necessários? Também essas decisões afetam o que vemos e ouvimos no filme concluído. Outras vezes as decisões são de ordem prática e não afetarão a aparência ou o som do filme final, como quando se tem de achar uma tomada para ligar as lâmpadas se um filme está sendo rodado em locação.

Neste livro olharemos para dois aspectos básicos da arte cinematográfica: a forma e o estilo. A **forma** é a soma de todas as partes do filme, unificadas e moldadas por padrões tais como repetição e variação, enredos e características das personagens (Capítulos 2 e 3). O **estilo** é a maneira como um filme utiliza as técnicas da realização cinematográfica. Essas técnicas são classificadas em quatro categorias: (1) a *mise-en-scène*, ou a disposição de pessoas, lugares e objetos a serem filmados (Capítulo 4); (2) a cinematografia, que é o uso de câmeras e outras máquinas para gravar imagens e sons (Capítulo 5); (3) a montagem, isto é, a união dos planos individuais (Capítulo 6); e (4) o som, composto por vozes, efeitos e música que compõem a trilha de áudio de um filme (Capítulo 7). Ao longo deste livro, vamos discutir como esses elementos podem ser modelados e combinados para criar filmes que nos entretêm, informam e envolvem a nossa imaginação.

Na primeira vez em que vemos um filme, geralmente não sabemos as decisões artísticas feitas durante a sua produção nem pensamos nelas. Durante grande parte da história do cinema, a maioria dos espectadores nunca teve a chance de saber muito sobre a realização de filmes específicos. Hoje, no entanto, os extras dos DVDs oferecem documentários do *making-of* e comentários dos diretores e a internet oferece uma vasta variedade de vídeos, artigos e entrevistas sobre a criação de filmes específicos. Vamos examinar como as escolhas feitas pelos cineastas levam a resultados artísticos ao olhar para a produção de um único filme.

Vendo através da noite: Decisões artísticas na criação de *Colateral* (*Collateral*)

Colateral, dirigido por Michael Mann, foi lançado em 2004. O filme é um *thriller* psicológico-criminal visualmente atraente. Rodado em Los Angeles, o filme conta a história de Vincent (Tom Cruise), um homem

misterioso que contrata um motorista de táxi, Max (Jamie Foxx), para levá-lo a uma série de compromissos no decorrer de uma noite. Quando Max descobre que esses compromissos são, na verdade, uma série de assassinatos, ele luta para quebrar com o combinado e escapar. Mas Vincent o obriga a continuar como motorista e, no decorrer da noite, os dois discutem e, gradualmente, um força o outro a se confrontar com suas falhas.

Mann e sua tripulação tomaram milhares de decisões durante a filmagem de *Colateral*. Aqui olharemos para cinco escolhas importantes: uma que impactou a forma fílmica e uma decisão ligada a cada uma de nossas quatro categorias de *mise-en-scène*, cinematografia, montagem e som.

O roteirista Stuart Beattie havia originalmente definido que *Colateral* teria como cenário Nova York. Max era para ser retratado como um perdedor, escondendo-se do mundo em seu táxi e aproveitando pouco a vida. Vincent então o provocaria falando sobre os seus fracassos até que Max finalmente ficasse farto e o enfrentasse. Quando Mann entrou para a equipe como diretor, ele fez inúmeras alterações. O cenário foi mudado para Los Angeles, Max tornou-se menos um perdedor e mais um homem descontraído e inteligente, que se contenta em observar o mundo detrás de seu volante e em interagir com seus passageiros, eternamente adiando seus planos de abrir seu próprio negócio como motorista de limusine. Como a história consiste basicamente da interação entre esse par de protagonistas, a decisão de Mann de mudar os traços de Max alterou a natureza dos conflitos entre eles. Momentos de respeito mútuo relutante, e até a sugestão de amizade, fazem do relacionamento algo complexo. Este Max mais interessante se torna a nossa personagem-ponto de vista durante a maior parte do filme. De maneira pouco habitual para um filme sobre assassinos profissionais, não vemos o primeiro assassinato — ficamos com Max dentro do táxi até o momento chocante em que o corpo cai sobre o teto do carro.

Mudar o filme para Los Angeles afetou profundamente vários aspectos de seu estilo. Para Mann, um dos atrativos do filme era que esse conto sobre o encontro aleatório de destinos ocorria quase que totalmente à noite, das 18h04 às 4h20. Ele queria retratar a noite envolvente de Los Angeles, onde a neblina e a nebulosidade refletem a luz artificial da cidade de volta ao enorme quadriculado de ruas planas. Segundo um dos diretores de fotografia, Paul Cameron, "o objetivo era fazer da noite de Los Angeles uma personagem tão importante na história quanto Vincent e Max".

Essa foi uma decisão importante que influenciou muito o visual do filme. Mann estava determinado a não usar mais luz artificial do que o estritamente necessário, e utilizou largamente as luzes de rua já existentes, como sinais de néon, faróis de carro e outras fontes nos locais onde a filmagem ocorreu. Para alcançar uma espécie de brilho fantasmagórico, sua equipe criou uma combinação inovadora de tecnologias.

Cinematografia em alta definição — Embora a Parte 3 vá tratar primeiro da *mise-en-scène*, começaremos aqui pela cinematografia porque algumas escolhas relacionadas a como fotografar de *Colateral* foram absolutamente centrais para a aparência final do filme, e também ditaram muitas outras decisões.

Por muitas décadas, produções convencionais de Hollywood empregaram câmeras carregadas de rolos de filme fotográfico. Nas cenas de exterior filmadas durante a noite, grandes bancadas de holofotes e refletores especiais lançavam luz suficiente para registrar a cena na película cinematográfica. Se a luz usada não fosse suficiente, os objetos que estivessem posicionados nas áreas escuras se transformariam num preto uniforme.

Mann e seus diretores de fotografia decidiram filmar grandes porções de *Colateral* com câmeras de alta definição digital então recentemente desenvolvidas, que podem filmar em locais com pouca ou nenhuma luz adicionada à cena (**1.1**). Elas também podem captar e transmitir o brilho característico da noite de Los Angeles. Como Mann coloca: "O filme não registra o que os nossos olhos conseguem ver à noite. É por isso que eu migrei para a filmagem em vídeo digital em alta definição — para ver através da noite, para ver tudo que o olho humano pode ver e mais. Você vê essa paisagem melancólica, com colinas e árvores e estranhos padrões de luz. Eu queria que esse fosse o mundo em que Vincent e Max estão se movimentando". O diretor de fotografia Dion Beebe disse, entusiasmado: "O ponto forte deste formato é a sua incrível sensibilidade à luz. Filmamos em Los Angeles durante a noite e realmente conseguimos ver as silhuetas das palmeiras contra o céu noturno, o que foi muito emocionante" (**1.2**).

A equipe de filmagem levou ao extremo os recursos das câmeras digitais numa cena particularmente escura, em que Vincent persegue uma de suas vítimas numa biblioteca de direito com enormes janelas com vista para a cidade. Em vários planos, as personagens tornam-se visíveis apenas como formas negras delineadas pelo oceano de luzes atrás deles (**1.3**). O suspense se intensifica à medida que nos esforçamos para ver quem está aonde em cada plano.

Luzes feitas sob encomenda — Embora as câmeras digitais consigam captar bastante em situações de baixa luminosidade, o público precisava ver os rostos dos atores com clareza. Grande parte da ação acontece enquanto Max e Vincent conversam dentro do táxi em movimento. Os cineastas tinham de iluminar o rosto dos atores, mas queriam que a iluminação adicional fosse tão baixa e difusa que não parecesse haver nenhuma luz artificial dentro do táxi.

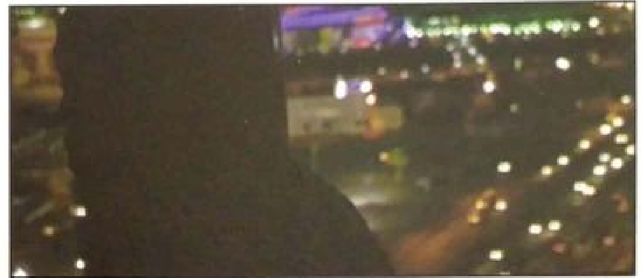
Para criar esse efeito, eles tentaram uma abordagem inovadora: painéis de *display* eletroluminescentes (DEL), a mesma tecnologia usada para fazer a iluminação de fundo de relógios digitais e telefones celulares, mas que até então nunca havia sido utilizada em mecanismos de iluminação



1.1 — Filmagem com câmera digital num beco mal iluminado em *Colateral*. Aqui e em muitos outros planos, a silhueta do centro de Los Angeles figura de maneira proeminente.



1.2 — Uma paisagem sinistramente bela, com uma fileira de palmeiras contra o céu escuro, visíveis de maneira que só poderia ter sido alcançada através do uso de câmeras digitais.



1.3 — Filmagem digital em condições de iluminação extremamente baixa. Esta técnica cria suspense na cena em que Vincent tenta encontrar sua próxima vítima. No filme fotográfico normal, o fundo ficaria uniformemente escuro.

para cinema. Painéis de plástico flexível, de vários tamanhos e formatos, foram feitos especialmente para a produção do filme, todos com suportes de velcro grudados nos bancos e no teto do táxi (**1.4**, **1.5**). Os painéis DEL poderiam então ser ligados para formar diversas combinações de iluminação. Embora pareçam bastante brilhantes na Figura 1.5, o efeito na tela foi um brilho suave sobre os atores. Numa cena como a mostrada pela Figura **1.6**, poderíamos ter como certo que apenas a luz vinda de fora pela janela e o brilho do painel do carro são responsáveis pela iluminação das personagens. A iluminação fraca em seus rostos permite que as luzes visíveis através das janelas sejam mais brilhantes do que eles, ajudando a fazer da cidade "uma personagem tão importante na história quanto Vincent e Max".

Este é um caso em que uma decisão artística levou ao desenvolvimento de uma nova tecnologia. Os cineastas poderiam ter dito: "Temos vários tipos de iluminação à nossa disposição. Qual funcionaria melhor no táxi?". Em vez disso, eles perceberam que o tipo de iluminação fraca que eles queriam não poderia ser alcançado por recursos de iluminação existentes. Foi um problema tal que a equipe teve de dispor de esforços consideráveis até conseguir resolvê-los, mandando fazer um novo tipo de luz.

Montagem em continuidade — Como qualquer *thriller*, *Colateral* possui várias cenas de ação dinâmicas, incluindo um acidente de carro espetacular. Para esse plano, o táxi deveria estar a cerca de 60 quilômetros



1.4 — Um dos painéis DEL feitos especialmente para a iluminação do interior do táxi.



1.5 — Vários painéis DEL conectados à parte traseira de um banco para fazer a luz incidir sobre Vincent (Tom Cruise).



1.6 — O brilho fraco criado por esse tipo de iluminação sobre as duas personagens principais.

por hora, depois virar e capotar várias vezes até parar de cabeça para baixo. Nessa velocidade, o veículo teria percorrido dezenas de metros. Os cineastas tinham mais de uma opção para retratar o acidente na tela. Eles poderiam ter posicionado a câmera em um único ponto, girando-a quando o carro passasse capotando, mantendo-o no quadro do início até o fim do acidente. Isso teria sido uma boa ideia se a intenção fosse que a cena mostrasse o acidente pelos olhos de um pedestre cuja cabeça se virasse para vê-lo. Mas não há nenhuma personagem olhando.

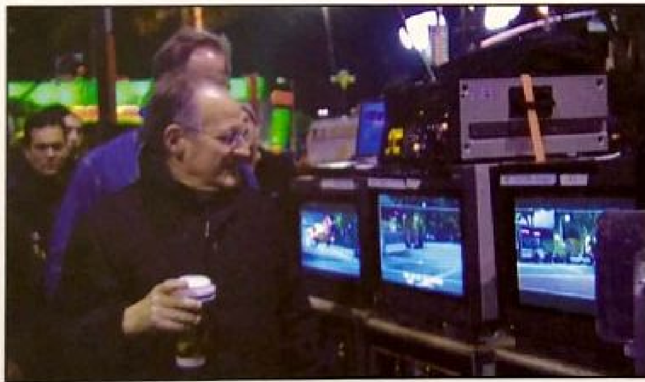
Os cineastas queriam gerar emoção mostrando várias **tomadas** do capotamento do carro, cada uma delas vista de um ponto diferente ao longo da trajetória do acidente. Uma abordagem possível seria a de haver vários táxis e criar vários acidentes semelhantes, cada um filmado por uma única câmera cuja localização seria alterada nos intervalos entre um acidente e outro, de maneira a gravar a ação de um novo ponto de vista a cada vez. Tal procedimento, porém, teria sido muito caro e nenhum acidente ocorreria exatamente da mesma maneira que outro. Juntar os planos de cada acidente poderia ter criado discrepâncias com relação à posição do carro, resultando em pobres *raccords* de ação, como iremos caracterizar essa técnica no Capítulo 6.

Em vez disso, a equipe resolveu usar uma técnica normalmente utilizada em grandes cenas de ação. Múltiplas câmeras foram colocadas ao longo da rota da colisão, todas filmando o acidente ao mesmo tempo (1.7). Financeiramente, era mais vantajoso que apenas um carro tivesse que ser destruído, e o alto custo de ter os membros da equipe trabalhan-

do em várias tomadas foi reduzido. Artisticamente, os planos resultantes dessa técnica deram à equipe de montagem mais flexibilidade para escolher trechos de qualquer um dos planos e uni-los para corresponder com precisão à ação do carro (**1.8**, **1.9**). O resultado é uma série emocionante de planos, tomados em pontos diversos do acidente, mantendo o táxi claramente à vista.

Música em movimentos — Os compositores sempre dizem que a música que compõem para o cinema deve servir tão bem à história que o público não a perceba. Para *Colateral*, Mann precisou da ajuda de James Newton Howard para marcar o clímax de modo a não atingir um alto grau de emoção rápido demais. De acordo com Howard, "Michael tinha muito claro que o clímax deveria ocorrer em três movimentos". Como termo artístico, "movimento" significa parte de uma sinfonia, concerto ou sonata. Assim, a ideia era que a música da última parte do filme desempenhasse um papel fundamental, moldando a progressão e o ritmo da ação.

O clímax consiste em Vincent tentando matar uma personagem que é importante para Max, que procura desesperadamente salvar a si mesmo e a essa outra pessoa. Howard e Mann chamaram o primeiro movimento "A corrida para o alerta", já que Vincent fica à frente de Max na corrida para o prédio onde está a vítima em potencial. Apesar do fato de que ambos estão correndo e de que a situação é de suspense, Howard evita usar um ritmo muito rápido. Ele começa com a sequência de acor-



1.7 — Na locação, após a execução do acidente de carro de *Colateral*, o diretor Michael Mann estuda os monitores digitais contendo tomadas tiradas pelas várias câmeras que cobriram a ação.



1.8 — A montagem em continuidade do movimento do táxi é resultado da tomada de uma câmera, mostrando o carro capotando e o capô abrindo e fechando descontroladamente, seguida de um corte para...



1.9 — ...outra tomada, feita por uma câmera colocada no chão, continuando o mesmo movimento, mas agora mostrando o veículo indo rapidamente em direção ao espectador. Essa câmera em particular foi colocada numa caixa de metal muito grossa.

des longos de um instrumento de cordas sobre um som profundo, estrondoso, e em seguida adiciona acordes longos de um instrumento de sopro, acompanhados por uma batida forte. Apesar de dinâmico, o acompanhamento não alcança um tom alto de emoção.

O segundo movimento, "O gato e o rato", mostra Vincent entrando no prédio, desligando a eletricidade e perseguindo sua vítima numa escuridão quase completa (1.3). Novamente os acordes são lentos, com uma conotação sinistra, tons dissonantes, e, em alguns momentos, há uma sequência de notas agudas rápidas e assustadoras, como quando Vincent se aproxima de seu alvo. Durante os momentos de maior suspense da cena, quando Vincent e sua vítima estão na sala escura, acordes de cordas e batidas de uma percussão suave acompanham os movimentos cautelosos e hesitantes de ambos.

Ao final há uma sequência de perseguição rápida e é então que finalmente Howard faz uso de uma música mais alta e acelerada, guiada pelas batidas de um tímpano que impulsiona um ritmo muito rápido à medida que o perigo aumenta. Uma vez discorridos os acontecimentos climáticos do final, a percussão termina, e acordes graves e lentos de cordas criam uma espécie de coda, fazendo o acompanhamento dos planos finais, agora mais calmos.

Como o *making-of* de *Colateral* demonstra, a base tecnológica na qual a realização cinematográfica se baseia desempenha um papel crucial na materialização dos planos artísticos de seus criadores. Com a recente proliferação das ferramentas digitais para a produção de filmes, equipes de filmagem têm mais opções do que nunca.

Essas decisões e muitos outras que Mann e sua equipe fizeram durante seu trabalho em *Colateral* afetam nossa experiência enquanto espectadores. A estranha aparência que as câmeras digitais e a iluminação inovadora dão a Los Angeles chama a nossa atenção para os cenários e faz o mundo em que as personagens habitam mais vívido. A música que acompanha a progressão do clímax (perseguição rápida – espreita lenta – perseguição rápida) ajuda a aumentar o suspense e a criar emoção.

A mecânica dos filmes

Filmes agora estão em toda parte, quase tão amplamente disponíveis quanto a mídia impressa ou a música — mas como é que eles são feitos? "Fazer um filme" implica duas coisas muito diferentes: primeiro, as pessoas fazem filmes utilizando-se de máquinas. Qualquer um que tenha papel e caneta pode escrever um romance, e um jovem que toque guitarra com talento pode se tornar um músico. O cinema exige muito mais que isso. Até mesmo a câmera de vídeo mais simples se baseia numa tecnologia diabolicamente complexa. Um filme de grande porte envolve uma complexidade de câmeras, equipamento de iluminação, estúdios de

edição de som multifaixas, sofisticados laboratórios e efeitos especiais gerados por computador. Fazer um filme também envolve empresas. Empresas que fabricam o equipamento, outras que dão financiamento para o filme, empresas de distribuição e, finalmente, as salas de cinema ou outros locais que apresentem o produto final para o público. No restante deste capítulo vamos considerar como esses dois lados do fazer filmes — tecnologia e negócios — moldam o cinema enquanto uma arte.

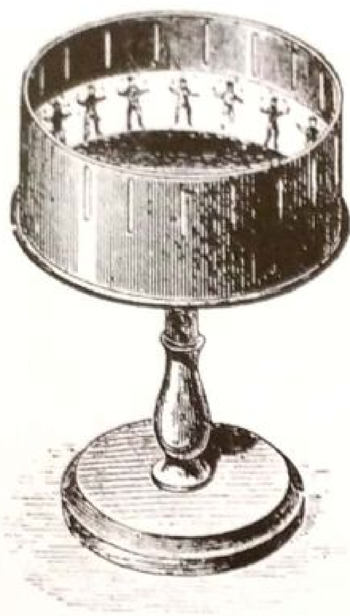
Máquinas de ilusão

As mídias baseadas na imagem em movimento como o cinema e o vídeo não existiriam se a visão humana fosse perfeita. Apesar de muito sensíveis, nossos olhos podem ser enganados. Como qualquer pessoa que deu uma pausa num DVD sabe, um filme consiste de uma série de **quadros** ou imagens fixas. No entanto, não conseguimos perceber os quadros separados e, em vez disso, vemos luz e movimento contínuos. O que cria essa impressão?

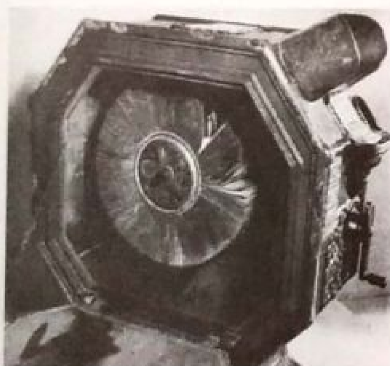
Ninguém sabe a resposta ao certo. Muitos especulam que o efeito é resultado da "persistência da visão", que é a propensão de que uma imagem se prolongue por alguns momentos em nossa retina. Entretanto, se isso fosse a causa, em vez de uma ação suave e contínua, veríamos uma confusão desconcertante de fotos sobrepostas. Atualmente, os pesquisadores acreditam que dois processos psicológicos estejam implicados no movimento cinematográfico: a frequência crítica de fusão de estímulos intermitentes e o movimento aparente.

Se você acender e apagar uma luz cada vez mais rápido, num determinado ponto (cerca de 50 lampejos por segundo), você não verá mais uma luz pulsante e sim um feixe contínuo. Um filme é geralmente filmado e projetado a 24 quadros estáticos por segundo. O obturador do projetor interrompe o feixe de luz duas vezes: uma vez quando uma nova imagem é posicionada e outra enquanto ela é mantida em posição. Assim, cada quadro é na verdade projetado na tela duas vezes. Isso eleva o número de lampejos ao limite do que é chamado *frequência crítica de fusão de estímulos intermitentes*. Os primeiros filmes silenciosos eram rodados numa taxa mais baixa (geralmente 16 ou 20 imagens por segundo) e os projetores interrompiam o feixe de luz uma única vez por imagem. A imagem projetada apresentava pronunciada intermitência [*flicker*], daí uma das primeiras gírias para se referir aos filmes: "*flickers*", que sobrevive até hoje quando, em inglês, alguém se refere a um filme como "*flick*".

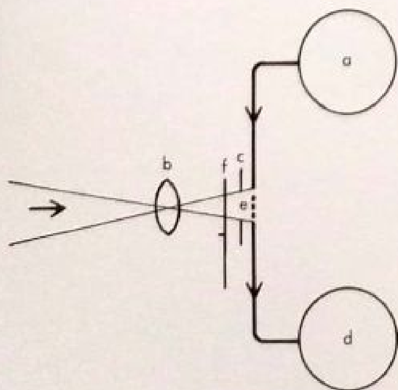
O *movimento aparente* é o segundo fator para criar a ilusão do cinema. Se um aparato visual muda muito rapidamente, nossos olhos podem ser enganados para ver movimento. Cartazes publicitários de néon muitas vezes mostram uma seta sendo propulsionada para frente, o que é na verdade uma ilusão criada, simplesmente, por luzes estáticas piscando



1.10 — O zootrópio, que remonta a 1834, apresenta imagens numa tira de papel que giram através de um tambor rotativo.



1.11 — O mutoscópio, um entretenimento do início do século XX, mostrava imagens em movimento ao folhear uma série de cartões em frente a um olho mágico.



1.12 — A câmera.

numa certa frequência. Certas células em nossos olhos e cérebro são dedicadas a analisar o movimento, e qualquer estímulo que pareça movimento engana essas células e faz com que elas enviem uma mensagem equivocada.

O movimento aparente e a frequência crítica de fusão de estímulos intermitentes são idiossincrasias do nosso sistema visual que a tecnologia explora para produzir ilusões. Algumas máquinas que produzem imagens em movimento são anteriores à invenção do filme (**1.10**, **1.11**). O cinema como o conhecemos surgiu quando as imagens fotográficas foram pela primeira vez impressas em tiras de celuloide flexível.

Máquinas que usam filme

Em todas as fases da existência de um filme, a tira do filme é movida por máquinas, um fotograma de cada vez, através uma fonte de luz. Primeiro, temos a *câmera* (**1.12**). Numa câmara escura, um mecanismo de engrenagem leva a película não exposta de um carretel (a), passando por uma lente (b) e pelo diafragma (c), até chegar a um carretel de enrolamento (d). A lente focaliza a luz refletida de uma cena sobre cada quadro do filme (e). Esse mecanismo movimenta a película de forma intermitente, com uma breve pausa enquanto cada quadro é retido no diafragma. Um obturador (f) só permite que a luz entre através da lente quando cada quadro estiver imóvel e pronto para exposição. A taxa normal de filmagem de um filme sonoro é de 24 quadros por segundo (qps).

O projetor é basicamente uma câmera invertida, com a fonte de luz no interior da máquina e não no mundo exterior (**1.13**). Um mecanismo de engrenagem leva a película de uma bobina (a), passando por uma lente (b) e pelo diafragma (c), até chegar a uma bobina de enrolamento (d). A luz é irradiada através das imagens (e) e ampliada pela lente de projeção sobre uma tela. Mais uma vez, um mecanismo move o filme de forma intermitente passando pelo diafragma, enquanto um obturador (f) permite que a luz entre somente quando cada quadro estiver pausado. Como vimos, a taxa de projeção-padrão para um filme sonoro é de 24 qps, e o obturador bloqueia e revela cada quadro duas vezes a fim de reduzir o efeito de intermitência na tela.

O filme de longa-metragem é uma fita de imagens bastante comprida, com cerca de três quilômetros para um filme de duas horas. Na maioria dos cinemas, o projetor roda o filme numa frequência de aproximadamente 27 metros por minuto. Numa sala de cinema convencional, o filme é montado sobre uma bandeja grande, com outra bandeja embaixo para enrolá-lo depois de passar pelo projetor (**1.14**). Na projeção digital, o filme é armazenado em discos.

A tira de filme que sai da câmera é normalmente um *negativo*, ou seja, suas cores e valores claros são o oposto daqueles da cena original. Para

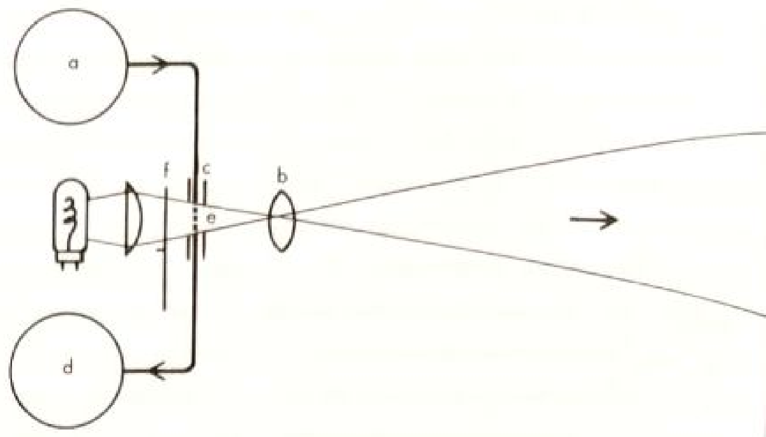
que as imagens sejam projetadas, uma cópia *positiva* deve ser feita em outra máquina, a *impressora*, que duplica ou modifica a filmagem da câmera. Como um projetor, a copiadora controla a passagem da luz através do filme — neste caso, do negativo — e, como uma câmera, ela focaliza a luz para formar uma imagem — neste caso, no rolo de filme não exposto. Toda copiadora é uma câmara escura que leva o rolo de filme positivo ou negativo de um carretel, (a) passando pelo diafragma, (b) até o carretel de enrolamento (c). Ao mesmo tempo, um rolo de filme não exposto (a', c') passa pelo diafragma (b), quer de maneira intermitente ou contínua. Por meio de uma lente (d), a luz emitida através do diafragma imprime a imagem (e) no filme não exposto (e'). Os dois rolos de filme podem passar através do diafragma simultaneamente. Uma copiadora desse tipo é chamada de copiadora por *contato* (**1.15**). Copiadoras por contato são usadas para fazer cópias de trabalho e para lançamento, bem como para vários efeitos especiais.

Embora os cineastas possam criar imagens não fotográficas na tira de filme (desenhos, pinturas ou arranhões), a maioria se utiliza mais de câmeras, copiadoras e outras tecnologias fotográficas.

Se tivesse que lidar com um filme que percorresse essas máquinas, você notaria vários detalhes: por exemplo, um lado é muito mais brilhante que o outro. O filme consiste de uma *base* transparente de acetato (o lado brilhante), que carrega uma *emulsão*, camadas de gelatina que contêm um material sensível à luz. Numa tira de filme preto e branco, a emulsão contém grãos de haleto de prata. Quando a luz que reflete de uma cena atinge esses grãos, é desencadeada uma reação química que faz com que os cristais se aglomerem em partículas minúsculas. Bilhões dessas partículas são formadas a cada quadro do filme exposto e, em conjunto, essas partículas formam uma imagem latente que corresponde às áreas claras e escuras da cena filmada. Transformações químicas fazem a imagem latente visível, como um arranjo de grãos pretos sobre um fundo branco. A tira de imagens resultante é o negativo, a partir do qual se podem gerar cópias positivas.

A emulsão do filme colorido tem mais camadas: três delas contêm corantes químicos, cada uma sensível a uma cor primária (vermelho, amarelo ou azul), enquanto as demais filtram a luz das outras cores. Durante os processos de exposição e revelação, os cristais de haleto de prata criam a imagem através da reação com os corantes e outros produtos químicos orgânicos nas camadas da emulsão. No filme colorido negativo, o processo de revelação gera uma imagem que é contrária (ou complementar) aos valores das cores originais: o azul aparece no negativo como amarelo, por exemplo.

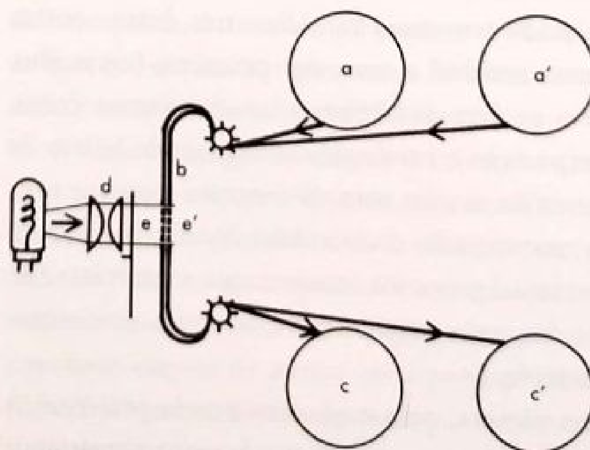
Como o filme passa pela câmera, pela copiadora e pelo projetor? A tira é perfurada ao longo das duas margens, de modo que os pequenos dentes (a *roda dentada*) das máquinas possam aproveitar as perfurações



1.13 — O projetor.



1.14 — A maioria das salas *multiplex* usa projeção em carretel, que enrola o filme em longas tiras para alimentar o projetor (visto ao fundo, à esquerda). O filme nos carretéis é uma película Imax de 70 milímetros.



1.15 — A copiadora por contato.

(os furos nas extremidades da tira) para puxar o filme de forma constante e regular. A tira também tem um espaço reservado para a trilha sonora.

O tamanho e a localização das perfurações e a área ocupada pela trilha sonora foram padronizados mundialmente, como também é o caso da largura da tira de filme, chamada de **bitola** e medida em milímetros. Salas de cinema comercial usam o filme de 35 mm, mas outros tamanhos de bitola também foram padronizados internacionalmente: Super 8 mm, 16 mm e 70 mm (**1.16-1.20**).

Geralmente a qualidade da imagem aumenta com a largura do filme porque, quanto maior a área da imagem, melhor a definição e melhores os detalhes. Sendo as demais variáveis iguais, a bitola de 35 mm oferece uma qualidade de imagem significativamente melhor do que a de 16 mm, e a de 70 mm é superior a ambas. A melhor qualidade da imagem disponível para exibições públicas atualmente é aquela oferecida pelo sistema Imax (**1.21**).

A trilha sonora é executada ao longo das laterais da tira de filme e pode ser *magnética* ou *ótica*. Na de tipo magnético (1.20), uma ou mais tiras de fita de gravação magnética correm ao longo das bordas do filme e, durante a projeção, a trilha do filme é "lida" por dispositivo de som semelhante ao de um gravador de fitas. As faixas magnéticas são quase obsoletas nos cinemas; hoje em dia, a maioria das tiras de filme tem uma trilha sonora ótica, que codifica as informações sonoras em forma de manchas claras e escuras ao longo dos quadros. Durante a produção, os impulsos elétricos de um microfone são traduzidos em pulsações de luz, que são fotograficamente inscritas na tira de filme em movimento. Quando o filme é projetado, a faixa ótica produz diferentes intensidades de luz que são convertidas de volta em impulsos elétricos e depois em ondas sonoras. A trilha sonora ótica do filme de 16 mm fica do lado direito (1.17), enquanto o filme de 35 mm coloca a faixa ótica do lado esquerdo (1.18, 1.19). Em ambos os casos, o som é codificado como uma *área variável*, um contorno ondulado de preto e branco ao longo da tira fílmica.

A trilha sonora do filme pode ser *monofônica* ou *estereofônica*. A tira de 16 mm (1.17) e a primeira tira de 35 mm (1.18) têm faixas óticas monofônicas. O som ótico estereofônico é registrado como um par de rabiscos do lado esquerdo da tira (1.19). Para o som digital, uma sequência de pontos e traços que seguem ao lado das perfurações do filme, entre elas, ou próximos à borda esquerda dos quadros, fornece as informações de trilha sonora. O projetor verifica essas marcas como se estivesse lendo um código de barras.

É estranho pensar que a nossa memória dos filmes que amamos tem suas origens em algo aparentemente tão inerte quanto uma tira de celuloide perfurada. Com todo o seu apelo às nossas emoções e imaginação, o cinema depende de materiais bastante concretos e máquinas, sem os quais



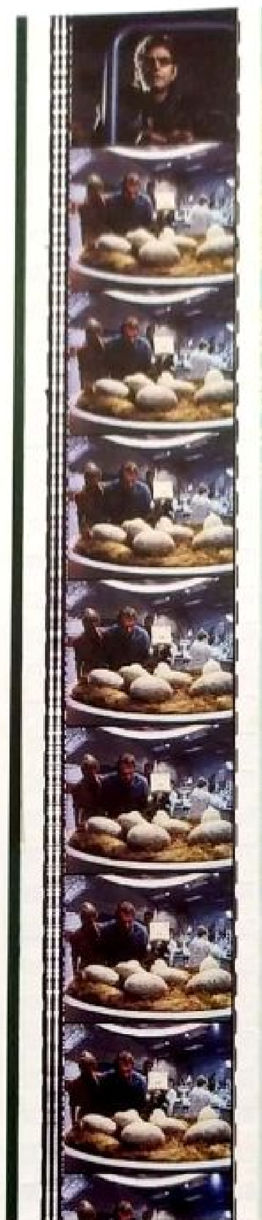
1.16 — O Super 8 mm tem sido uma bitola popular entre cineastas amadores e experimentais. *Year of the horse*, um filme de *shows* da banda de Neil Young, foi filmado parcialmente em Super 8.



1.17 — O filme de 16 mm é usado tanto por amadores quanto por profissionais. A área variável da trilha sonora ótica (p. 43) fica do lado direito.



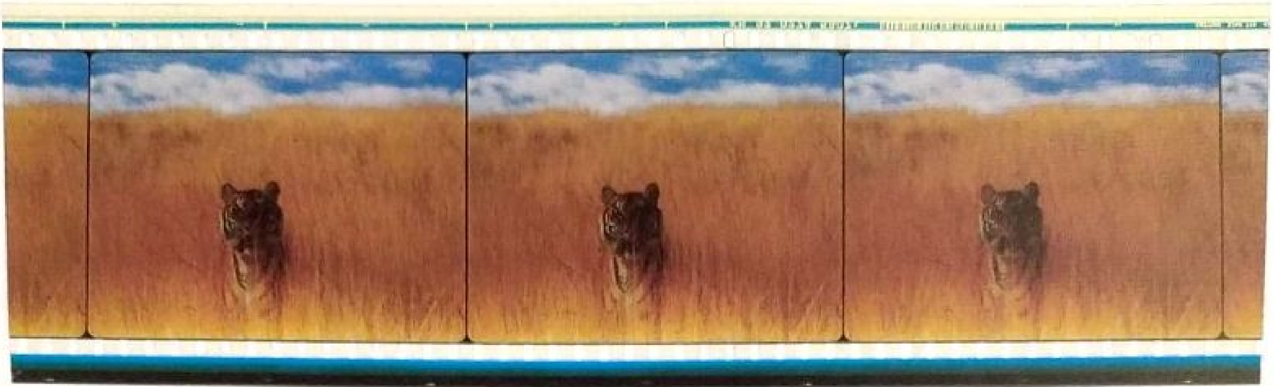
1.18 — 35 mm é a bitola-padrão para filmes de longa-metragem. A trilha sonora, uma área variável (p. 43), segue pela esquerda, junto com as imagens.



1.19 — Observe a trilha sonora estereofônica ótica nessa tira de 35 mm de *Jurassic Park — O Parque dos Dinossauros* (*Jurassic Park*) (p. 43), codificada como dois rabiscos paralelos. A faixa ao longo da margem esquerda, os pontos de código Morse entre a trilha estereofônica e a área de imagem e as áreas pontilhadas ao redor dos furos indicam que a cópia pode ser executada em diversos sistemas de som digital.



1.20 — O filme de 70 mm, outra bitola de filme de longa-metragem, foi utilizado em espetáculos históricos e filmes épicos de ação nos anos 1990. Nesse excerto, tirado de *Caçada ao outubro vermelho* (*The hunt for red october*), uma faixa de som magnético estereofônico percorre ambas as extremidades da tira.



1.21 — A imagem Imax é impressa em filme de 70 mm, mas segue horizontalmente ao longo da faixa, permitindo que cada imagem seja 10 vezes maior do que no filme de 35 mm e triplique o tamanho no de 70 mm. O filme Imax pode ser projetado numa tela muito grande sem perda em relação aos detalhes.

o diretor ficaria tão perdido como um pintor sem tinta. Grande parte da arte que vamos examinar nos capítulos seguintes depende de como o cineasta opta por usar a paleta de possibilidades que a tecnologia oferece.

Máquinas que utilizam mídias digitais

As câmeras digitais de cinema entraram em uso, e gradualmente passaram a ser de uso comum, na década de 1990 e início dos anos 2000, mais ou menos cem anos após a difusão inicial do cinema. Alguns previram que a revolução digital tornaria obsoleto o filme de 35 mm em breve. Isso não aconteceu porque o 35 mm tem muitas vantagens que nem mesmo os sofisticados vídeos de alta definição (HD) podem duplicar.

Alguns poucos cineastas abraçaram o HD com entusiasmo, pois o acharam mais barato, mais fácil e mais flexível para usar em todas as etapas da produção. Ainda na indústria do cinema, a maioria dos cineastas continuou usando a película, aproveitando-se então das ferramentas digitais de montagem, efeitos especiais e mixagem de som.

De algumas maneiras, as câmeras de imagem digital de movimento não são tão diferentes das de 35 mm: elas gravam cenas usando uma lente para captar a luz, têm um visualizador para que o operador enquadre a cena e possuem controles para manipular fatores como a quantidade de luz que entra através da lente e a velocidade de gravação. Um observador comum provavelmente não seria capaz de distinguir entre uma câmera de 35 mm e uma digital. De fato, os fabricantes têm tentado fazer câmeras digitais que sejam o mais familiares possível aos diretores de fotografia relutantes em abraçar essa nova tecnologia, e algumas dessas câmeras podem até mesmo usar lentes feitas para as câmeras de 35 mm tradicionais.

A diferença mais importante de uma câmera digital é a mídia em que ela grava. Quando a luz passa através da lente, ela atinge um *chip* de

computador que funciona como um sensor transmitindo a informação visual digitalmente, codificada como uma série complexa de zeros e uns, para uma fita digital, discos, cartões de memória ou discos rígidos. O material armazenado nessas mídias pode ser enviado para computadores ao fim da filmagem, deixando a mídia livre para ser utilizada novamente — eliminando assim o alto custo dos rolos de filme. Aqui também a unidade de gravação que segura a fita e é fixada à câmera se parece um pouco com um carregador de filme tradicional fixado a uma câmera de 35 mm (**1.22**).



1.22 — Panavision Genesis, que foi utilizada em filmes como *Superman — O retorno* (*Superman returns*). Um gravador contendo uma fita cassete digital é fixado à parte traseira ou superior da câmera. A fita armazena 50 minutos de filmagem.

Tal como acontece com a película, há diferentes formatos de imagem de vídeo digital (DV) que são utilizados por diferentes tipos de câmeras. *As câmeras domésticas* são mais ou menos equivalentes à Super 8 mm, pois oferecem imagens de relativa baixa resolução e são utilizadas principalmente por amadores. Elas são câmeras pequenas, que cabem na palma da mão, e são usadas para gravar uma festa de aniversário ou um jogo de beisebol. Com as câmeras domésticas, crianças podem filmar e editar seus próprios filmes utilizando programas de computador simples.

O próximo passo é a câmera *para usuários avançados* [*prosumer*], que é comparável à de 16 mm. Como o nome indica, esse tipo de câmera é interessante tanto para profissionais quanto para amadores que estejam motivados o suficiente a pagar por uma câmera que proveja melhor qualidade de imagem. Diretores independentes também usam essas câmeras, que são mais baratas do que as de topo de linha e fornecem resultados bons o suficiente para exibição em festivais ou venda em DVD.

Finalmente, existem as câmeras digitais profissionais em HD (1.22) que têm duas grandes vantagens sobre os modelos domésticos e para usuário avançado: (1) no geral elas usam arquivos com pouca ou nenhuma compressão e (2) filmam a 24 qps. (Câmeras DV não profissionais

filmam em frequências por segundo mais altas.) Esses fatores contribuem para uma melhor qualidade de imagem e maior facilidade de transferência para o rolo de filme 35 mm, para lançamento nos cinemas. Essas câmeras também possuem sensores maiores por trás das lentes, capturando imagens em alta resolução, que muitas vezes são aproximadamente do mesmo tamanho que um quadro na película de 35 mm.

Como acontece com toda a tecnologia digital, a capacidade de armazenamento em arquivos digitais está em constante aumento. A capacidade de gravação digital é medida em *pixels* (abreviatura de *picture elements* [elementos da imagem]), os minúsculos pontos que formam a imagem eletrônica nos televisores e monitores. Existem agora quatro níveis de resolução comumente utilizados para filmagem digital profissional: 720 p, 1.080 p, 2 K e 4 K. Uma vez que a informação transmitida em cada imagem aumenta tanto verticalmente como horizontalmente, cada nível multiplica a resolução: 4 K não carrega duas, mas sim quatro vezes a quantidade de informação de 2 K.

A fórmula 720 p é utilizada principalmente em televisão e na distribuição de vídeos HD pela internet. George Lucas encomendou à Sony que fizesse uma câmera digital de alta qualidade para *Guerra nas estrelas: Episódio II — Ataque dos clones* (*Star wars: Episode II — Attack of the clones*). O formato utilizado é o 1.080 p, que se mantém o padrão mais amplamente utilizado em Hollywood. A câmera digital que Michael Mann utilizou em *Colateral* gravou imagens em 1.080 p. (Ver 1.1.)

A empresa que introduziu a primeira câmera de 4 K, a Red One, encomendou a Peter Jackson um curta, *Crossing the line*, que foi utilizado em 2008 como amostra em convenções da indústria cinematográfica. Steven Soderbergh usou essa mesma câmera para fazer *Che* (2008), e a tecnologia foi rapidamente adotada. Muitos alegaram que as imagens 4 K são iguais em qualidade visual às de 35 mm e, embora a pesquisa e o desenvolvimento de sistemas de 6 K estejam em curso, parece pouco provável que a produção fílmica vá ultrapassar os 4 K num futuro próximo. Para começar, a exposição digital não se espalhou muito, e a maioria dos projetores digitais são em 2 K ou menos. No mais, para além da sexta fileira do cinema, a diferença nos detalhes de um filme em 2 K ou 4 K não é visível a olho nu. Além disso, filmar e projetar filmes em alta resolução produz uma quantidade assombrosa de dados que precisam ser transferidos, manipulados e armazenados.

Durante a década de 1990, cineastas trabalhando com baixo orçamento foram atraídos pelo baixo custo e pela flexibilidade do DV. Usando a iluminação de um diretor de fotografia experiente, mesmo o formato de vídeo doméstico pode fornecer um produto final atraente, como no caso do filme de Spike Lee *A hora do show* (*Bamboozled*), filmado por Ellen Kuras. Mas talvez mais importante ainda seja o fato de que o público não perceba deficiências na qualidade da imagem se a história for cati-

vante. Atuações e enredos fortes contribuíram para o êxito de *Chuck e Buck* (*Chuck and Buck*), *Do jeito que ela é* (*Pieces of april*), *O tempo de cada um* (*Personal velocity: Three portraits*) e outros filmes independentes filmados em DV.

Alguns diretores também se aproveitam das qualidades pictóricas distintivas do DV. *Dançando no escuro* (*Dancer in the dark*) de Lars von Trier se utiliza de imagens de vídeo digital saturadas para sugerir o mundo de fantasia de uma jovem mãe ficando cega. Harmony Korine fez a fotografia de *Julien donkey-boy* usando câmeras mini-DV domésticas, transferiu a gravação para filme e o reimprimiu diversas vezes (**1.23**).



1.23 — Em *Julien donkey-boy*, os *pixels* e a aparência granulada da imagem resultam numa textura única, enquanto o alto contraste exacerba as cores primárias e as formas, criando uma imagem alucinatória.

Também alguns diretores que fazem filmes de alto orçamento adotaram formatos HD digital plenamente. George Lucas afirmou que, além de criar efeitos especiais espetaculares, o uso de HD em *Guerra nas estrelas: Episódio II — O ataque dos clones* (*Attack of the clones*) e *Guerra nas estrelas: Episódio III — A vingança dos Sith* (*Revenge of the Sith*) permitiu que fossem economizados milhões de dólares. Um sistema semelhante foi utilizado em *Sin City — A cidade do pecado* (*Sin City*), combinando imagens dos atores em alta definição com paisagens criadas graficamente na fase de pós-produção. Foi baseando todo o projeto na tecnologia digital que o diretor Robert Rodriguez pôde editar, fazer a mixagem de som e criar efeitos especiais num estúdio caseiro em Austin, Texas. Esses dois proeminentes diretores abraçaram o novo formato completamente e juraram nunca mais filmar em película. Rodriguez declarou: "Eu abandonei a película para sempre, não dá para voltar atrás. É como tentar voltar ao vinil depois de ter experimentado o DVD".

Na corrente dominante de Hollywood, no entanto, esses diretores continuam uma minoria. A complexidade da tecnologia da filmagem digital, a incompatibilidade entre as várias marcas de câmera e as inovações nos equipamentos levaram muitos diretores de fotografia e diretores a permanecer fiéis ao sistema já consagrado de 35 mm. Eles podem também, num mesmo filme, usar tanto a câmera de 35 mm quanto a câmera

digital, explorando as melhores características de cada um. Por exemplo, apesar de grande parte da filmagem de *Colateral* ter sido feita com câmeras digitais, Michael Mann optou por 35 mm para algumas cenas de interiores e em câmera lenta.

Alguns cineastas contestam a noção de que a filmagem digital é mais econômica, mencionando o tempo extra gasto no *set* para resolver falhas. Christian Berger, diretor de fotografia do filme *Caché*, de Michael Haneke, reclamou: "Acabamos utilizando seis câmeras porque elas ficavam quebrando e, *como se não bastasse isso*, tínhamos problemas relacionados ao foco duas ou três vezes por dia... No final tudo deu certo, mas fotografar digitalmente definitivamente *não foi* a opção mais barata para o produtor".

O debate sem dúvida continuará, mas por ora a maioria dos diretores e dos diretores de fotografia se fia majoritariamente na película e se volta para o HD somente em cenas ocasionais. A maior parte da filmagem profissional, seja 35 mm ou digital, é feita com câmeras alugadas. E os modelos mais antigos continuam disponíveis. O modelo Viper utilizado em *Colateral* ainda está disponível, e não é provável que o 2 K e o 4 K tornem tais modelos obsoletos. Todos produzem uma imagem de qualidade boa o suficiente para ser aceitável para o público quando projetada nas salas de cinema.

Fazendo o filme: A produção cinematográfica

Por mais importante que a tecnologia seja, filmes também são parte das instituições sociais. Às vezes o contexto social pode ser bastante intimista, como quando uma família registra suas vidas para mostrar a amigos e parentes, mas filmes que visam o público entram numa gama de instituições mais vasta. Um filme normalmente passa por três fases: **produção**, **distribuição** e **exibição**. Um grupo ou empresa faz o filme, uma empresa de distribuição aluga as cópias para cadeias de cinemas, e as salas de cinema locais exibem o filme. Mais tarde, a versão em DVD é distribuída para as lojas da cadeia de cinemas ou para locadoras de vídeo, e passa a ser exibida em monitores de TV, telas de computador ou aparelhos portáteis. No caso do vídeo sob demanda (VoD) e de muitos vídeos amadores, a internet serve como meio de distribuição.

Todo o sistema depende da existência de filmes circulando, por isso vamos começar por considerar o processo de produção. A maioria dos filmes passa por quatro fases distintas:

1. *Roteiro e financiamento.* A ideia para o filme tem de ser desenvolvida, um roteiro deve ser escrito e os cineastas também precisam adquirir apoio financeiro para o projeto.

2. *Preparação para as filmagens.* Uma vez que o roteiro esteja mais ou menos completo e pelo menos parte do financiamento esteja assegurada, os cineastas começam a planejar a produção física.
3. *Filmagens.* Os cineastas criam as imagens e os sons do filme.
4. *Composição.* As imagens e os sons são combinados em sua forma final, o que inclui corte de imagem e som, execução de efeitos especiais, inserção de música ou diálogos adicionais e créditos.

As fases podem se sobrepor. Cineastas podem estar lutando por financiamento enquanto filmam ou compõem o filme, e parte do trabalho de composição geralmente ocorre durante a filmagem. Além disso, cada estágio modifica os anteriores. A ideia de um filme pode ser radicalmente alterada quando o roteiro é retrabalhado, a maneira como o roteiro apresenta a ação pode ser drasticamente transformada na filmagem e o material filmado assume nova significação no processo de composição. Como o diretor francês Robert Bresson coloca: "O filme nasce na minha cabeça e eu o mato no papel. Ele é trazido de volta à vida pelos atores e, em seguida, morto pela câmera. Ele então ressuscita numa terceira e última vida na sala de montagem, onde suas peças desmembradas são montadas, assumindo sua forma final".

ACESSE O *BLOG*
No artigo "Do filmmakers deserve the last word?", sugerimos por que devemos sempre ser cautelosos ao aceitar as afirmações feitas pelos cineastas. Acesse
www.davidbordwell.net/blog/?p=1174.

Essas quatro fases são compostas de muitas tarefas específicas. A maioria dos filmes que vemos nas salas de cinema são resultado de dezenas de tarefas especializadas, realizadas por centenas de especialistas. Essa divisão refinada do trabalho se provou uma maneira confiável para preparar, filmar e montar filmes de alto orçamento. Em produções menores, cada pessoa desempenha diversos papéis. Um diretor pode também ser o montador, e o técnico de som no *set* pode também supervisionar a mixagem do som. Em *Tarnation*, uma coleção de memórias sobre a experiência de crescer numa família conturbada, Jonathan Caouette fez a montagem de 19 anos de fotografias, audiocassetes, filmes caseiros e fitas de vídeo. Algumas das imagens foram filmadas por seus pais, outras por ele mesmo quando era criança. Caouette filmou novas cenas, editou tudo no programa iMovie, fez a mixagem de som e transferiu o resultado para vídeo digital. Ao fazer esse documentário pessoal, Caouette executou ele mesmo praticamente todas as fases da produção fílmica.

ACESSE O *BLOG*
Aspirantes a cineasta talvez queiram verificar o nosso *post* "The magic number 30, give or take 4". Acesse
www.davidbordwell.net/blog/?p=1300.

A fase de roteiro e financiamento

Duas funções são essenciais nesta fase: produtor e roteirista. As tarefas do *produtor* são primariamente de ordem financeira e organizacional. Ele pode ser um produtor "independente", caçando projetos cinematográficos e tentando convencer as empresas de produção ou os distribuidores a financiá-los, ou trabalhar para uma empresa de distribuição e

criar ideias para filmes. Um estúdio pode ainda contratar um produtor para elaborar um pacote específico.

O produtor cuida do projeto durante o processo de escrita do roteiro, obtém apoio financeiro e organiza a contratação do pessoal que irá trabalhar no filme. Durante a filmagem e a composição do filme, o produtor geralmente atua como um elo entre o escritor, o diretor e a empresa que está financiando o filme. Depois que o filme é concluído, o produtor muitas vezes tem a tarefa de organizar a distribuição, a promoção e o *marketing* do filme e acompanhar o retorno do dinheiro investido na produção.

Um único produtor pode assumir todas essas tarefas, mas, na indústria cinematográfica norte-americana contemporânea, o trabalho de produtor é subdividido. *Produtor executivo* é a pessoa que organiza o financiamento para o projeto ou obtém a propriedade intelectual (embora muitos cineastas reclamem que o crédito do produtor executivo é por vezes dado a pessoas que fizeram pouco trabalho de fato). Uma vez que a produção esteja em andamento, o *diretor de produção* supervisiona as atividades do dia a dia do diretor, do elenco e da equipe. O diretor de produção é assistido por um *produtor associado* que faz a ponte com os laboratórios ou técnicos.

A principal tarefa do *roteirista* é preparar o *roteiro*. Às vezes o escritor manda um roteiro para um agente, que o envia a uma produtora. Ou um roteirista experiente se reúne com um produtor para uma sessão de *pitching*, na qual o escritor propõe ideias para o roteiro. A primeira cena do filme de Robert Altman *O jogador* (*The player*) faz uma sátira de sessões de *pitching*, mostrando roteiristas célebres propondo ideias batidas como "misturar *Uma linda mulher* (*Pretty woman*) com *Entre dois amores* (*Out of Africa*)". Também pode acontecer de um produtor ter uma ideia para um filme e contratar um roteirista para desenvolvê-la. Essa abordagem é comum se o produtor comprou os direitos de um romance ou de uma peça e quer adaptá-lo para a tela.

O roteiro passa por várias etapas, incluindo o *tratamento*, que é uma sinopse da ação. Depois o roteiro é trabalhado em uma ou diversas versões extensas, e em uma versão final ou *roteiro de filmagem*. Retrabalhar o texto diversas vezes é comum, e os escritores muitas vezes têm de se resignar a ver os seus trabalhos reformulados inúmeras vezes.

Os roteiros de filmagem também são constantemente alterados. Alguns diretores permitem que os atores modifiquem o diálogo, e os problemas na locação ou no *set* podem exigir mudanças na cena. Na fase de composição, as cenas do roteiro que foram de fato filmadas são frequentemente condensadas, reorganizadas ou inteiramente descartadas.

Se o produtor ou o diretor considera o roteiro de um escritor insatisfatório, outros escritores podem ser contratados para revê-lo e a maioria dos roteiristas de Hollywood ganha a vida reescrevendo os roteiros de outros escritores. Como seria de imaginar, isso muitas vezes gera confli-

"O roteiro está para o filme mais ou menos como a partitura está para um concerto de música clássica. Existem pessoas que conseguem ler uma partitura musical e 'ouvir' a sinfonia, mas nenhum diretor verá as imagens exatamente do mesmo jeito que outro ao ler o roteiro de um filme. Os padrões bidimensionais de luzes coloridas implicados são muito mais complexos do que a linha unidimensional do som."

— Arthur C. Clarke, corroteirista, *2001: Uma odisseia no espaço* (*2001: A space odyssey*)

tos sobre qual escritor (ou escritores) merece aparecer nos créditos do filme. Na indústria cinematográfica norte-americana, os litígios são julgados pela Screen Writers' Guild (Sindicato dos Roteiristas).

Enquanto o roteiro é escrito ou reescrito, o produtor planeja as finanças do filme. Ele procura um diretor e estrelas de maneira a fazer do pacote um investimento promissor. O produtor deve preparar um orçamento apontando os custos *acima da linha* (custos relacionados a propriedade intelectual, roteiristas, diretor e elenco principal) e custos *abaixo da linha* (despesas com equipe técnica, elenco secundário, fases de filmagem e composição, seguro e publicidade). A soma dos custos acima e abaixo da linha é chamada de *custo negativo* (ou seja, o custo total para a produção do negativo do filme). Em 2005, o custo médio do negativo em Hollywood ficava em torno de US$ 60 milhões.

Alguns filmes não seguem um roteiro completamente acabado. No caso de documentários, por exemplo, é difícil ter um roteiro totalmente desenvolvido de antemão. A fim de obterem financiamento, no entanto, os projetos normalmente exigem um resumo ou um esboço, e alguns documentaristas preferem ter um plano escrito, mesmo reconhecendo que o filme irá evoluir ao longo das filmagens. Ao fazerem um *documentário de arquivo* com imagens já existentes, os cineastas muitas vezes preparam um esboço dos principais pontos a serem abordados pelo comentário em voz *over* antes de escrever uma versão final do texto a ser sobreposto à imagem.

A fase de preparação

Quando o financiamento está mais ou menos assegurado e o roteiro é sólido o suficiente para dar início às filmagens, os cineastas podem começar a preparar a produção física do filme. Na produção de filmes comerciais, essa etapa da atividade é chamada *pré-produção*. O *diretor*, que pode ter entrado no projeto numa etapa anterior, desempenha um papel central tanto nesta quanto nas fases posteriores. O diretor coordena a equipe para criar o filme e, embora não tenha autoria absoluta, ele é geralmente considerado o maior responsável pelo resultado final da aparência visual e sonora do filme.

Neste ponto, o produtor e o diretor criam uma secretaria de produção, contratam a equipe, atribuem papéis e procuram as locações para as filmagens. Eles também preparam uma agenda diária de filmagens, feita de acordo com o orçamento do filme. O produtor supõe que as filmagens serão feitas fora de continuidade, ou seja, na ordem mais conveniente para a produção — e mais tarde colocadas em ordem na sala de edição. Como o transporte de material e pessoal para as locações constitui um gasto considerável, os produtores geralmente preferem filmar todas as cenas que ocorrem na mesma locação de uma só vez. Para *Jurassic*

Park — O Parque dos Dinossauros, as cenas de chegada das personagens principais à ilha e de sua partida no final do filme foram ambas gravadas no início da produção, durante as três semanas de filmagem em locação no Havaí. O produtor também deve planejar as filmagens dependendo dos atores que não podem estar presentes no *set* todos os dias. Muitos produtores tentam agendar as cenas mais difíceis para o início, antes que o elenco e a equipe comecem a se cansar. Em *Touro indomável* (*Raging bull*) a complexa sequência da luta final foi filmada primeiro e as cenas de diálogo, posteriormente. Com todas essas contingências em mente, o produtor cria um cronograma que coordene elenco, equipe, locações e até mesmo estações do ano de maneira eficiente.

Durante a pré-produção, várias coisas acontecem ao mesmo tempo sob a supervisão do diretor e do produtor. Pode acontecer de o escritor estar fazendo a revisão do roteiro enquanto o diretor de elenco seleciona os atores. Devido à especialização das divisões de trabalho numa produção em grande escala, o diretor orquestra as contribuições das diversas unidades. Ele trabalha com a *unidade do set de filmagem* ou *unidade de produção de design*, chefiado por um *designer de produção*. O *designer* de produção é encarregado de visualizar os cenários do filme. Sua unidade cria desenhos e planos que determinam a arquitetura e as cores dos cenários. Sob a supervisão do *designer* de produção está um *diretor de arte*, que coordena a construção e a pintura dos cenários. O *cenógrafo*, normalmente alguém com experiência em decoração de interiores, modifica os cenários para objetivos específicos de filmagem, supervisionando as pessoas responsáveis por encontrar adereços e um *decorador* que organiza os objetos no cenário durante a filmagem. O *figurinista* é responsável pelo planejamento e pela criação do guarda-roupa da produção.

Trabalhando com o *designer* de produção, um *artista gráfico* pode ser designado para produzir um ***storyboard***, uma série de desenhos em quadrinhos das tomadas de cada cena, incluindo anotações relacionadas a figurino, iluminação e trabalho de câmera **(1.24)**. A maioria dos diretores não exige um *storyboard* para cada cena, mas as sequências de ação, as tomadas de efeitos especiais ou o trabalho de câmera complicado tendem a ter um *storyboard* detalhado. O *storyboard* fornece à unidade de cinematografia e à unidade de efeitos especiais uma ideia preliminar da aparência dos planos finais. As imagens do *storyboard* podem ser filmadas, editadas e exibidas junto com o som para ajudar a visualizar a cena. Esta forma se chama *animatics*.



1.24 — Uma página do *storyboard* de *Os pássaros* (*The birds*), de Hitchcock.

A computação gráfica pode levar o planejamento ainda mais longe. O processo de *pré-visualização*, ou *previz*, reformula os *storyboards* em forma de animação tridimensional, complementando-o com o movimento das figuras, os diálogos, os efeitos sonoros e a música. Os *softwares* atuais podem criar cenários e personagens bastante próximos dos que serão filmados, e podem ainda adicionar texturas e sombreamento. *Ani-*

matics de pré-visualização são mais frequentemente utilizados para planejar cenas de ação complicadas ou efeitos especiais (1.25). Para *Guerra nas estrelas: Episódio III — A vingança dos Sith*, a equipe de George Lucas criou 6.500 planos de pré-visualização detalhados, um terço dos quais constituiu a base para os planos que vemos no filme concluído. Além disso, a pré-visualização ajuda o diretor a testar opções relacionadas à encenação, movimentos de câmera e sequências cronometradas.



1.25 — Pré-visualização animada de *King Kong*.

A fase de filmagem

Embora o termo *produção* se refira ao processo de fazer um filme como um todo, os cineastas de Hollywood também o utilizam para se referir à *fase de filmagem*. A filmagem também pode ser chamada de *fotografia principal*.

Durante as filmagens, o diretor supervisiona sua *equipe*, constituída pelos seguintes membros:

- O *supervisor de roteiro*, conhecido na era clássica dos estúdios como "a garota do roteiro". (Hoje em dia, um quinto dos supervisores de roteiro de Hollywood é do sexo masculino.) O continuísta fica encarregado de todos os detalhes relacionados à *continuidade* de um plano para o outro. Ele verifica os detalhes de aparência dos intérpretes (na última cena o cravo estava na lapela esquerda ou direita?), adereços, iluminação, movimentos, posição da câmera e o tempo de execução de cada plano.
- O *primeiro assistente de direção* (AD), um faz-tudo que, juntamente com o diretor, planeja o cronograma de filmagem de cada dia. O AD prepara cada plano para aprovação do diretor e fica de olho nos atores, monitorando as condições gerais de segurança e mantendo a motivação no *set*.

- O *segundo assistente de direção* faz a ligação entre o primeiro AD e os câmeras e a equipe de eletricistas.
- O *terceiro assistente de direção* funciona como um mensageiro entre o diretor e os funcionários.
- O *preparador de diálogos* sopra as falas para os atores e diz as falas de personagens que estão fora de campo durante os planos de outros artistas.
- O *diretor da segunda unidade* filma os dublês, as cenas em locação, as cenas de ação etc. que estejam acontecendo em outro local que não o da filmagem principal.

"Se você perambular por um set de filmagem sem ter sido convidado, com certeza conhecerá o assistente de direção, porque provavelmente será ele a te expulsar de lá. Será o assistente de direção gritando: 'Aos seus lugares!', 'Silêncio no set!', 'Almoço — meia hora!' e 'Por hoje é só, pessoal!'. É tudo muito ritualístico, como o toque de acordar e o toque de silêncio numa base militar; irritante e, ao mesmo, estranhamente reconfortante."

— Christine Vachon, produtora independente, sobre assistentes de direção

A equipe mais visível é o *elenco*, que pode incluir *estrelas* — atores conhecidos que recebem os papéis principais e que provavelmente vão atrair público. O elenco também inclui *atores coadjuvantes* ou artistas em papéis secundários, *pontas* e *figurantes*, pessoas anônimas que passam na rua, se reúnem para as cenas de multidão ou ocupam as mesas distantes de grandes escritórios. Uma das principais funções do diretor é dar forma à interpretação do elenco. A maioria dos diretores gasta boa parte de seu tempo explicando como uma fala ou um gesto devem ser executados, lembrando o ator do lugar que a cena ocupa no filme como um todo e ajudando-o a criar uma interpretação coerente. O primeiro AD normalmente trabalha com os extras e se encarrega de organizar as cenas em que aparecem multidões.

Em algumas produções, há funções ainda mais especializadas: *dublês* são supervisionados por um *coordenador de dublês*, dançarinos profissionais trabalham com um *coreógrafo*. Se há animais no elenco, eles estarão sob os cuidados do *treinador*. Já houve casos de treinadores de porcos (*Mad Max além da cúpula do trovão* [*Mad Max beyond thunder dome*]), de serpentes (*Indiana Jones e os caçadores da arca perdida* [*Raiders of the lost ark*]) e de aranhas (*Aracnofobia* [*Arachnophobia*]).

Outra unidade de mão de obra especializada é a *unidade de fotografia*, cujo líder é o *diretor de fotografia*, também conhecido como o *cinematografista*. O diretor de fotografia é perito em processos fotográficos, iluminação e técnica cinematográfica. Vimos anteriormente como os diretores de fotografia de Michael Mann, Dion Beebe e Paul Cameron foram importantes para se chegar à aparência desejada de *Colateral* (pp. 33-4). O diretor de fotografia consulta o diretor para decidir como cada cena será iluminada e filmada **(1.26)**. O diretor de fotografia supervisiona o seguinte:

- O *cinegrafista*, que opera a máquina e que também pode ter assistentes para recarregar a câmera, fazer o ajuste e o acompanhamento de foco, empurrar o carrinho [***dolly***] e assim por diante.

- O *maquinista* supervisiona os *técnicos* responsáveis pelo transporte e pela organização de equipamentos, adereços e elementos do cenário e da iluminação.
- O *gaffer* é o eletricista-chefe que supervisiona a colocação e o ajuste das luzes.

Em paralelo à unidade de fotografia está a *unidade de som*, que é chefiada pelo *técnico de som* (também chamado de *técnico de mixagem de áudio*), cuja principal responsabilidade é gravar os diálogos durante a filmagem. Normalmente, para a gravação se utilizam um gravador K7 ou digital, vários tipos de microfone e um painel de controle para equilibrar e combinar as entradas de áudio. O técnico de som também tenta captar o som ambiente quando nenhum ator está falando para depois inserir ruídos do som ambiente nas lacunas entre as falas do diálogo. A equipe de gravação inclui os seguintes profissionais:

- O *operador de som*, que manipula o microfone de haste [**boom**] e esconde os microfones sem fio nos atores.
- O *terceiro homem*, que coloca os outros microfones, fixa os cabos de som e é responsável por controlar o som ambiente.

Algumas produções também têm um *designer de som*, que entra no processo durante a fase de preparação e planeja um estilo sonoro apropriado para todo o filme.



1.26 — No *set* de *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*): o diretor Orson Welles, à direita, de cadeira de rodas, o diretor de fotografia Gregg Toland, agachado sob a câmera, e a atriz Dorothy Comingore, ajoelhada, à esquerda. Sentado no fundo, à esquerda, está o continuísta.



1.27 — Um modelo de dinossauro sendo esculpido para *Jurassic Park — O Parque dos Dinossauros*. O modelo foi digitalizado e enviado para um computador para manipulação digital.

A *unidade de efeitos visuais*, coordenada pelo *supervisor de efeitos visuais*, é encarregada de preparar e executar planos que envolvam projeção de fundo [*process shot*], miniaturas, planos que envolvam composição com imagens sobrepostas [*mattes*], **imagens geradas por computador** e outros planos técnicos (**1.27**). Durante a fase de planejamento, o diretor e o *designer* de produção determinam quais os efeitos necessários, e o supervisor consulta o diretor e o diretor de fotografia continuamente. A unidade de efeitos visuais pode ter centenas de profissionais, desde os que fazem fantoches e modelos até especialistas em composição digital.

Uma unidade diversa inclui a equipe de *maquiagem*, *figurinistas*, *cabeleireiros* e de *motoristas* que transportam o elenco e a equipe. Durante as filmagens, o produtor é representado por uma unidade chamada *equipe do produtor*. Central nessa unidade é o *produtor de linha*, que gere a organização dos afazeres do dia a dia, tais como refeições e acomodação. O *contador da produção* (ou *auditor da produção*) monitora os gastos, um *secretário de produção* coordena a comunicação telefônica entre as unidades e com o produtor, e os *assistentes de produção* (ou *APs*) cuidam de tarefas gerais. Os novatos da indústria cinematográfica muitas vezes começam a trabalhar como assistentes de produção.

Todo esse esforço em conjunto, envolvendo possivelmente centenas de profissionais, resulta em centenas de metros de filme exposto e gravações de som ambiente. Para cada plano indicado no roteiro ou no *storyboard*, o diretor costuma fazer várias tomadas ou versões. Por exemplo, se o filme requer um plano de um ator dizendo uma fala, o diretor pode fazer várias tomadas dessa fala, pedindo para o ator variações na maneira como ela é dita. Nem todas as tomadas são impressas, sendo que apenas uma delas se torna o plano incluído no filme acabado. Cenas



1.28 — A claquete mostrada no início de um plano do filme *A chinesa* (*La chinoise*), de Jean-Luc Godard.

extras podem ser usadas em *trailers* no estilo "próximos lançamentos" e em *kits* para a imprensa eletrônica.

Porque só raramente as cenas são filmadas na ordem da história, o diretor e a equipe têm que ter um sistema para rotular cada tomada. Assim que a câmera é ligada, um dos membros da equipe do diretor de fotografia segura a *claquete* na frente da lente. Na claquete estão especificados a produção, a cena, o plano e a tomada, e um braço articulado na parte superior produz um estalo agudo, que permite ao técnico de som sincronizar a trilha sonora com a filmagem na fase de composição (1.28). Assim, cada tomada é identificada para referência futura. Há também claquetes eletrônicas que mantêm um registro automático e proveem leituras digitais de cada tomada.

Ao filmar uma cena, a maioria dos diretores e técnicos segue um procedimento organizado. Enquanto as equipes montam a iluminação e testam a gravação de som, o diretor faz ensaios com os atores e instrui o diretor de fotografia. O diretor então supervisiona a filmagem de um *plano mestre*, que normalmente registra toda a ação e os diálogos da cena. Várias tomadas do plano mestre podem ser feitas e, em seguida, partes da cena são reencenadas e filmadas mais de perto ou em diferentes ângulos. Esses planos são chamados de *cobertura* e cada um pode exigir várias tomadas. Hoje a maioria dos diretores grava vários planos de cobertura, muitas vezes usando duas ou mais câmeras filmando ao mesmo tempo. O supervisor de roteiro fica de olho para garantir que os detalhes estão consistentes em todos os planos.

Por muito tempo na história do cinema, as cenas eram filmadas com uma única câmera que era então reposicionada em pontos diferentes para diferentes arranjos. Mais recentemente, com a pressão para finalizar a fotografia principal o mais rapidamente possível, o diretor e a unidade de filmagem podem utilizar duas ou mais câmeras. Cenas de ação muitas vezes são filmadas de vários ângulos simultaneamente porque perseguições, batidas e explosões são difíceis de repetir para as tomadas adicionais. As cenas de batalha de *Gladiador* (*Gladiator*) foram filmadas por 7 câmeras, e 13 câmeras foram utilizadas para filmar as acrobacias de *Triplo X* (*XXX*). Para as cenas de diálogo, uma tática comum é filmar com uma câmera A e uma câmera B, um arranjo que possibilita a captura de dois atores em planos alternados. A diminuição no custo de câmeras de vídeo digital tem permitido a alguns diretores experimentar filmar diálogos de diversos ângulos de uma única vez, na esperança de capturar o inesperado e a espontaneidade na atuação dos artistas. Algumas cenas do filme *Dançando no escuro*, de Lars von Trier, empregaram uma centena de câmeras digitais.

Quando efeitos especiais devem ser adicionados, é preciso planejá-los cuidadosamente durante a fase de filmagem. Em muitos casos, os atores são filmados contra um fundo azul ou verde para que sejam inseridos

em cenários criados por computador. Ou o diretor pode filmar os atores sabendo que outro material será adicionado na composição do quadro (**1.29**). Se é preciso criar por computador uma pessoa ou animal que se move, uma unidade especializada utilizará o método de *captura de movimento*, no qual pequenos sensores são colocados em todo o corpo do modelo e, enquanto ele se move contra um *set* ou um fundo branco, uma câmera especial grava os seus movimentos (**1.30**, **1.31**). Cada sensor envia dados para um ponto do esqueleto [*wire-frame*] no computador. Essa imagem pode então ser animada e transformada numa pessoa ou animal completamente acabado, a ser inserido digitalmente no filme.

A fase de composição

Os cineastas chamam a fase de composição de *pós-produção*. (Se algo der errado, alguém pode prometer "arrumar na pós".) No entanto, essa fase só começa depois da conclusão das filmagens, e os membros da equipe de pós-produção trabalham nos bastidores durante as gravações.

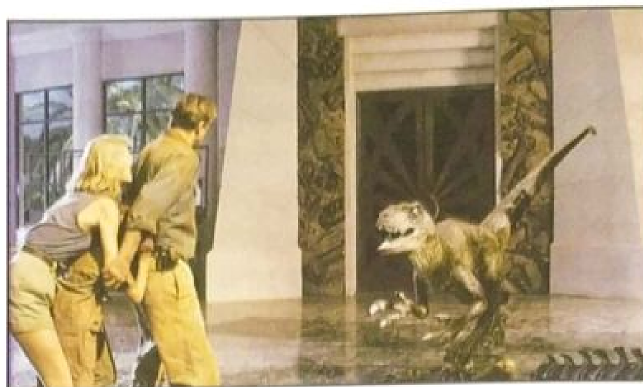
Antes do início das filmagens, é provável que o diretor ou produtor contrate um *montador* (também conhecido como *supervisor de montagem*), que irá reunir e catalogar as tomadas produzidas durante a filmagem. O montador também trabalha junto com o diretor tomando decisões criativas sobre a melhor maneira de editar as cenas filmadas.

Como cada plano normalmente é feito em várias tomadas, as filmagens são realizadas fora da ordem da história e o esquema plano mestre/cobertura gera uma enorme quantidade de imagens, o trabalho do montador pode ser descomunal. Um longa de 100 minutos, que equivale a cerca de 2.700 metros de filme 35 mm, pode ter sido montado a partir de 150 mil metros de filme. Por esta razão, a pós-produção de filmes hollywoodianos de grande porte geralmente leva até sete meses, e por vezes diversos montadores e assistentes são envolvidos.

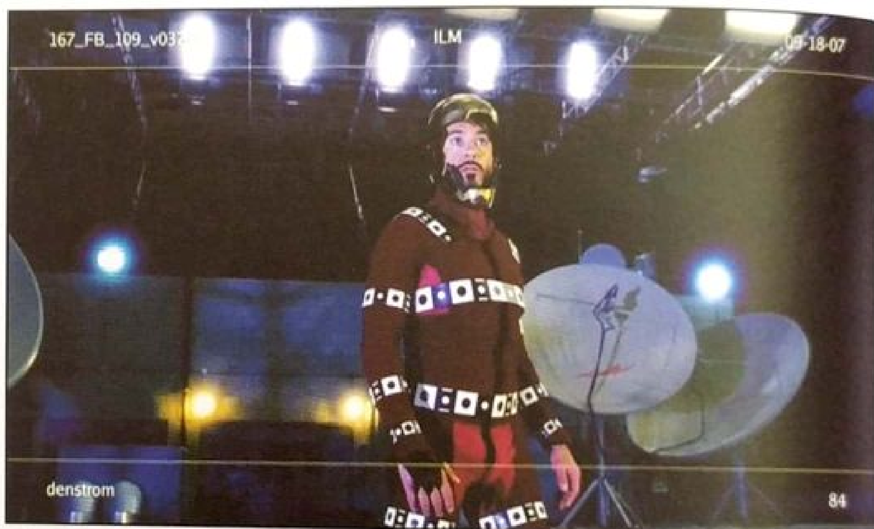
Normalmente, o montador recebe do laboratório as imagens processadas o mais rapidamente possível. Esse filme é conhecido como *copião*. O montador inspeciona o copião, ficando a cargo do *montador assistente* a sincronização entre imagem e som e a organização das tomadas por cena. O montador se reúne com o diretor para examinar o copião, ou, se a produção é filmada numa locação distante, o montador informa o diretor se a aparência das filmagens está satisfatória. Como fazer novas tomadas é caro e problemático, a verificação constante dos copiões é importante para detectar quaisquer problemas no foco, na exposição, no enquadramento ou em outros elementos visuais. A partir do copião, o diretor seleciona as melhores tomadas e o montador mantém um registro dessas escolhas. Para poupar dinheiro, muitas vezes "copiões digitais" são utilizados para mostrar para o produtor e o diretor, mas, como o vídeo pode esconder defeitos na gravação original, os montadores verificam os planos originais antes de cortar o filme.

"Uns caras se encontram num café e se propõem a escrever uma historinha; e uns caras com uma câmera se propõem a filmar a historinha; uns caras numa ilha de edição se propõem a fazer sentido daquele lixo despejado na mesa deles."

David Mamet, diretor, *A trapaça* (*The spanish prisoner*) e *Cinturão vermelho* (*Redbelt*)



1.29 — Para o clímax de *Jurassic Park — O Parque dos Dinossauros*, os atores foram filmados no *set* do centro de visitantes, mas os *velociraptors* e o *Tiranossauro rex*, ambos imagens geradas por computador, foram adicionados posteriormente.



1.30 — Em *Homem de ferro* (*Iron man*), Robert Downey Jr. teve de atuar vestindo uma roupa coberta de sensores de captura de movimento.



1.31 — A mesma cena com a animação de computador acrescentada parcialmente sobre o corpo do ator.

Quando há um número considerável de imagens, o montador as reúne numa cópia de trabalho com os planos frouxamente amarrados em sequência, sem música ou efeitos sonoros. As versões iniciais tendem a ser longas — a versão inicial de *Apocalypse now* tinha sete horas e meia. A partir da versão inicial, o montador, em consulta ao diretor, começa a construir o que será o *corte fino* [*fine cut*] ou *corte final*. Os planos não utilizados são chamados *tomadas descartadas* [*outtakes*]. Enquanto o corte final é preparado, uma *segunda unidade* pode gravar *inserções*, imagens para preencher determinadas lacunas. As inserções normalmente são planos de conjunto de cidades ou aeroportos, ou objetos em primeiro plano. A essa altura são preparados os créditos e trabalhos adicionais de laboratório ou efeitos especiais podem ser feitos.

Até meados da década de 1980, montadores cortavam e colavam a *cópia de trabalho*, imagens impressas a partir do negativo da câmera. Para testar as diferentes opções, eles eram obrigados a rearranjar os planos fisicamente. Hoje em dia, praticamente todos os filmes comerciais são montados digitalmente: os copiões são transferidos primeiro para uma fita ou disco e então para um disco rígido. O montador adiciona notas relacionadas a cada tomada diretamente num banco de dados de computador. Tais sistemas digitais de montagem, normalmente conhecidos como sistemas *não lineares*, permitem o acesso aleatório a todas as filmagens armazenadas. O montador pode acessar qualquer plano e apará-lo, apagá-lo ou colá-lo em paralelo a quaisquer outros planos, e alguns sistemas permitem que os efeitos especiais e a música também sejam testados. Embora os sistemas não lineares tenham facilitado consideravelmente o processo de corte, o montador costuma pedir uma cópia de projeção em 35 mm das cenas mais importantes, a fim de verificar detalhes, a cor e o ritmo.

Enquanto a equipe de montagem coloca as imagens em sequência, outros membros da equipe trabalham manipulando a aparência dos planos no computador. Se a filmagem foi feita em película, as imagens são digitalizadas quadro a quadro e transformadas em arquivos de computador para criar um **intermediário digital** (ID). O ID é manipulado de diversas maneiras, e tem inclusive o seu visual alterado através da *correção de cor digital*. Num filme de baixo orçamento o colorista pode trabalhar sozinho ou, numa produção maior, supervisionar um grupo de assistentes.

Para os efeitos especiais, os cineastas se utilizam de imagens geradas por computador (CGI) para funções simples como a remoção de elementos de fundo que possam vir a distrair o público até a criação de uma multidão a partir de poucas pessoas. George Lucas afirmou que, se um ator piscasse na hora errada, ele apagaria a piscada digitalmente. Digitalmente também é possível gerar imagens praticamente impossíveis de ser criadas com a película fotográfica (**1.32**). Os computadores podem

UM OLHAR DE PERTO

Termos e papéis na produção cinematográfica

O aumento das produções coletivas, a pressão de funcionários sindicalizados e outros fatores levaram os produtores a garantir que todos os que trabalharam no filme apareçam nos créditos. Enquanto isso, a especialização da produção de filmes em grande escala criou seus próprios jargões. Alguns dos termos mais pitorescos são explicados no texto, mas aqui listamos outros com os quais talvez você se depare nos créditos dos filmes.

ACE: Após o nome do montador; sigla da American Cinema Editors, uma associação profissional.

Artista de composição [*Matte artist*]: Membro da unidade de efeitos especiais que pinta cenários posteriormente incorporados a um plano, fotográfica ou digitalmente, a fim de criar um determinado ambiente.

ASC: Após o nome do diretor de fotografia, uma abreviação de American Society of Cinematographers, uma associação profissional. O equivalente britânico é a BSC*.

Assistente de vídeo: Responsável pelo uso de uma câmera de vídeo montada ao lado da câmera de cinema a fim de verificar a iluminação, o enquadramento e a atuação dos atores. Dessa forma, o diretor e o diretor de fotografia podem verificar um plano ou uma cena em vídeo antes de passá-los para película.

Best boy: Termo provindo dos anos do estúdio clássico, originalmente aplicado ao assistente do *gaffer*. Hoje em dia, nos créditos dos filmes podem constar tanto o *best boy* eletricista quanto o *grip boy*, que é o assistente do maquinista.

Colorista: Responsável por inspecionar o negativo do filme e ajustar a luz da impressora para obter consistência na cor do produto acabado.

Contrarregra: Membro da equipe que supervisiona a utilização de todos os *adereços*, ou objetos móveis, do filme.

Diretor de arte: Desenha os cenários e figurinos de acordo com a concepção do diretor.

Diretor de elenco: Integrante da equipe que procura e testa os artistas e sugere atores para os *papéis principais* (personagens principais) e os *tipos* (papéis bastante padronizados ou estereotipados). O diretor também pode escalar *extras* (personagens que ficam no segundo plano ou que não têm falas).

Fabricante de maquetes: (1) Integrante da unidade de direção de arte que prepara as maquetes ar-

* No Brasil, os fotógrafos se associaram na Associação Brasileira de Cinematografia (ABC). (N. do R. T.)

quiteturais com base nas quais os cenários serão construídos. (2) Integrante da unidade de efeitos especiais que fabrica maquetes ou modelos em miniatura a serem filmados como substitutos de lugares, veículos ou personagens em tamanho natural.

Fotografia adicional: Equipe de filmagens separada da *fotografia principal*, supervisionada pelo diretor de fotografia.

Fotógrafo de cena: Membro da equipe que tira fotografias das cenas e dos bastidores das filmagens, do elenco e outros. Essas fotos podem ser utilizadas para verificar a iluminação, a cenografia e a cor, e muitas são usadas na promoção e na divulgação do filme.

Lead man: Integrante da equipe responsável por manter o controle dos vários adereços e acessórios de decoração do conjunto.

Marcador de cena: Membro da equipe que opera a claquete que identifica cada tomada.

Montador de diálogo: Editor de som cujo trabalho específico é assegurar que as falas gravadas sejam audíveis.

Paisagista: Integrante da equipe que escolhe e cuida das árvores, dos arbustos e da grama das locações.

Pintor de arte: Integrante da equipe responsável por pintar as superfícies no *set*.

Publicitário, publicitário da unidade: Integrante da equipe responsável por criar o material promocional para a produção. O publicitário pode organizar entrevistas com o diretor e as estrelas para a TV e a imprensa, e a cobertura da produção nos meios de comunicação de massa.

Segundo assistente de câmera: Integrante da unidade de fotografia responsável por carregar e descarregar a câmera, catalogar os planos filmados e enviar o filme para o laboratório.

Sonoplasta: Técnico em efeitos sonoros, especialista em sons de movimento de corpos, que são criados através do andar ou da movimentação de materiais em grandes bandejas contendo diferentes substâncias (areia, terra, vidro etc.). O nome original em inglês, *Foley artist*, vem de Jack Foley, pioneiro na pós-produção de som.

Técnico de dolly: Integrante da equipe que empurra o carrinho que carrega a câmera, seja de um local para outro, seja durante uma tomada com a câmera em movimento.



1.32 — Na perseguição pelo céu de Coruscant em *Guerra nas estrelas: Episódio II — O ataque dos clones*, o ator foi filmado contra uma tela azul ou verde, e o fundo e os veículos em movimento foram criados através de CGI.

dar vida a personagens fotorrealistas, como o Gollum de *O Senhor dos Anéis* (ver pp. 296-7). Os filmes de fantasia e ficção científica têm estimulado o desenvolvimento das imagens geradas por computador, mas todos os gêneros fílmicos têm se beneficiado delas, da multiplicação de quadrinhos de um único ator no *Charlie e a fábrica de chocolate* (*Charlie and the chocolate factory*) ao terrível realismo do ataque à praia de Omaha em *O resgate do soldado Ryan* (*Saving private Ryan*). Em *O curioso caso de Benjamin Button* (*The curious case of Benjamin Button*) as imagens geradas por computador substituíram a maquiagem, permitindo que Brad Pitt e Cate Blanchett retratassem de maneira plausível suas personagens da juventude à velhice.

Uma vez que os planos estejam organizados formando algo que se aproxime da versão final, o *editor de som* se encarrega de criar a trilha sonora. O diretor, o compositor, o montador e o editor de som assistem ao filme e discutem onde a música e os efeitos especiais serão inseridos, um processo conhecido como *spotting*. O editor de som deve ter uma equipe cujos membros sejam especialistas em mixagem de som, música ou efeitos sonoros.

Surpreendentemente, muito pouco do som gravado durante as filmagens acaba aproveitado no filme acabado. Muitas vezes mais da metade dos diálogos é regravada na pós-produção, através de um processo conhecido como *substituição automática de diálogos* [*automated dialogue replacement* ou ADR]. A qualidade dos diálogos dublados normalmente é melhor do que a dos gravados em locação. Com a gravação do *set* servindo como uma *faixa-guia*, o editor de som grava os atores no estúdio lendo as suas falas (processo chamado de **dublagem** ou *looping*). Diálogo não sincronizado, como o murmúrio de uma multidão (conhecido em Hollywood como *walla*), também é adicionado através da "substituição automática de diálogos".

Da mesma forma, muito pouco dos barulhos que ouvimos num filme foi gravado durante a filmagem. O editor de som adiciona efeitos sono-

ros tirados de uma biblioteca de sons, ou cria efeitos especialmente para o filme. Os editores de som estão constantemente fabricando passos, batidas de carro, tiros de pistola e punhos atingindo o corpo humano (muitas vezes produzidos acertando uma melancia com um machado). Em *O exterminador do futuro 2: O julgamento final* (*Terminator 2: Judment day*), o som do ciborgue T-1000 passando pelas barras de cela de prisão é o som de comida de cachorro lentamente deslizando para fora de uma lata. Técnicos de efeitos sonoros têm grande sensibilidade auditiva — um veterano notou diferenças entre o barulho de duas portas: "A porta do banheiro tem um ar passando, em comparação à porta do *closet*. A porta da frente tem de soar pesada, você tem de ouvir o som da trava... Não basta colocar qualquer porta, tem de ser a porta certa".

Como a montagem das imagens, a edição de som moderna se baseia em tecnologia de computador. O montador pode armazenar os sons gravados num banco de dados, classificando-os e reorganizando-os de qualquer forma. As propriedades de um som podem ser modificadas digitalmente — cortando frequências altas ou baixas e mudando o tom, a reverberação, a equalização ou a velocidade. A reverberação e a pulsação da ação embaixo d'água em *Caçada ao outubro vermelho* foram produzidas abrandando e reprocessando fontes mundanas como um mergulhador entrando numa piscina, água saindo de uma mangueira de jardim e o barulho do ar-condicionado da Disneylândia. Um técnico chamou a edição de som digital do filme de "escultura sonora".

Durante a fase de composição do filme, também o músico responsável pelo *spotting* da trilha sonora é convocado. O compositor elabora fichas que indicam exatamente onde a música vai entrar e quanto tempo vai durar. O compositor também escreve a partitura, embora provavelmente não vá orquestrá-la pessoalmente. Enquanto o compositor trabalha, a versão inicial é sincronizada com uma *mixagem temporária* [*temp dub*] — acompanhamento tirado de músicas gravadas ou peças clássicas. Músicos então gravam a música do filme com o auxílio de uma *trilha de cliques*, série gravada de batidas de metrônomo sincronizada com o corte final.

"[A substituição automática de diálogos de Apocalypse now*] foi tremendamente desgastante para os atores porque o filme todo é dublado, e, claro, todo o som teve de ser refeito. Os atores ficaram trancados num quarto por dias e dias a fio, gritando. Quando eles não tinham de gritar mais alto que o barulho do helicóptero, tinham de gritar mais alto que o barulho do barco."*

— Walter Murch, *designer de som*

Diálogos, efeitos e músicas são gravados em faixas separadas, e cada tipo de som, por menor que seja, ocupa uma faixa separada. Durante a mixagem, a cada cena a faixa da imagem é repassada, uma vez para cada som, para garantir a sincronização adequada. O especialista que realiza essa tarefa é o *mixador de regravação*, que geralmente supervisiona uma equipe de mixadores. Cada cena pode envolver dezenas de faixas contendo sons individuais, que são então todos misturados. A equalização, a filtragem e outros ajustamentos ocorrem nessa fase. O diretor-geral normalmente supervisiona a sessão final de mixagem, momento em que os ajustes finais no som resultam na mixagem final. São tantas as faixas envolvidas na mixagem final que o diretor muitas vezes pode

mudar até mesmo a orquestração musical do filme, eliminando instrumentos ou aumentando o volume de determinadas partes da orquestra. Depois de completada a mixagem, a faixa principal é transferida para uma película sonora de 35 milímetros, que codifica a informação óptica ou digitalmente.

O *negativo do filme*, a partir do qual são gerados os copiões e as cópias de trabalho, é por demais precioso para servir de fonte para a cópia final. Tradicionalmente, a partir do negativo o laboratório produz um *interpositivo*, que, por sua vez, gera um *internegativo*. O internegativo é, então, pré-montado de acordo com o corte final, e serve como fonte primária para cópias futuras. Uma alternativa é criar um *intermediário digital*: o negativo é digitalizado, quadro a quadro, em alta resolução, e o resultado é então gravado novamente em película como um internegativo. O intermediário digital permite que o diretor de fotografia corrija a cor, remova arranhões e poeira e adicione efeitos especiais com facilidade.

Uma vez que o internegativo tenha sido criado, a trilha sonora principal é sincronizada com ele. A primeira cópia positiva completa com imagem e som é chamada de *cópia zero*. Depois de o diretor, o produtor e o diretor de fotografia aprovarem a cópia zero, são feitas *cópias de exibição* para distribuição. Utilizar o intermediário digital faz com que seja possível gerar internegativos adicionais quando os antigos se desgastam, tudo sem qualquer desgaste no negativo original ou no interpositivo.

O trabalho de produção não termina quando a versão final de exibição em cinemas estiver pronta. Depois de consultar o produtor e o diretor, a equipe de pós-produção prepara versões para companhias aéreas e emissoras de televisão. No caso de filmes bem-sucedidos, a versão do diretor ou uma edição estendida podem ser lançadas em DVD. Em alguns casos, versões diferentes podem ser preparadas para países diferentes. Por exemplo, cenas do filme *Era uma vez na América* (*Once upon a time in America*), de Sergio Leone, foram completamente rearranjadas para a ocasião de seu lançamento nos Estados Unidos. A cópia europeia do filme *De olhos bem fechados* (*Eyes wide shut*), de Stanley Kubrick, mostrou mais nudez do que a cópia norte-americana, na qual alguns casais nus foram cobertos por figuras digitais adicionadas ao primeiro plano. Uma vez que se decide pelas várias versões, cada uma é copiada para uma fita de vídeo mestre ou disco rígido, que vira fonte para versões futuras. Esse processo de transferência de vídeo muitas vezes exige novas escolhas relacionadas a qualidade da cor e equilíbrio do som.

Muitos filmes mostrando o processo de produção cinematográfica já foram feitos. *Oito e meio* (*8 ½*), de Federico Fellini, trata do estágio de pré-produção de um filme que é abandonado antes mesmo do início das filmagens. *A noite americana* (*La nuit américaine*), de François Truffaut, *Deu a louca nos astros* (*State and main*), de David Mamet, *Por trás das câmeras* (*For your consideration*), de Christopher Guest, e *Vivendo no*

abandono (*Living in oblivion*), de Tom DiCillo, todos giram em torno da fase de filmagem. A ação do filme *Um tiro na noite* (*Blow out*), de Brian De Palma, transcorre enquanto é feita a edição de som de um *thriller* de baixo orçamento. *Dançando na chuva* (*Singin' in the rain*) acompanha todo o processo de produção de um único filme e termina com um gigantesco *outdoor* de publicidade do filme preenchendo o quadro final.

Implicações artísticas do processo de produção

Todo artista trabalha dentro de limitações de tempo, dinheiro e oportunidade. De todas as artes, o cinema é uma das mais restritivas. Há orçamentos a serem mantidos, prazos a serem cumpridos, o tempo e as locações são imprevisíveis e a coordenação de qualquer grupo de pessoas envolve reviravoltas imprevistas. Mesmo os arrasa-quarteirões de Hollywood, que à primeira vista parecem oferecer liberdade ilimitada, são na verdade limitadores em diversos níveis. Cineastas de filmes de alto orçamento às vezes se cansam de coordenar centenas de funcionários e se debater com decisões de milhões de dólares e começam a ansiar por projetos menores, que oferecem mais tempo para refletir sobre o que funciona melhor.

É possível apreciar mais o cinema quando entendemos que, em termos de produção cinematográfica, todo filme é uma concessão em face das limitações. Quando Mark e Michael Polish conceberam seu filme independente *Amor em dobro* (*Twin falls Idaho*), eles haviam planejado que a história se desdobrasse em vários países. Mas o custo das viagens e filmagens em locação os forçou a repensar o enredo do filme: "Nós tivemos que decidir se o filme era sobre os gêmeos ou sobre a viagem". Da mesma forma, o envolvimento de um diretor poderoso pode reformular um filme em fase de roteiro. No roteiro original de *A testemunha* (*Witness*), a protagonista era Rachel, a viúva *amish* por quem John Book se apaixona. O romance e os sentimentos confusos de Rachel com relação a John formavam o enredo central do filme. No entanto, como o diretor Peter Weir queria dar ênfase ao embate entre pacifismo e violência, William Kelley e Earl Wallace revisaram o roteiro para salientar o enredo de mistério e para centrar a ação em John e no aparecimento de criminalidade urbana numa comunidade *amish* pacífica. Novamente, dadas as limitações, os roteiristas encontraram uma nova forma para *A testemunha*.

Alguns cineastas lutam contra as limitações, chegando ao cúmulo do que é considerado factível. A produção de um filme que iremos estudar nos próximos capítulos, *Cidadão Kane*, foi altamente inovadora em muitas frentes. No entanto, mesmo um projeto como esse teve de lidar com as rotinas do estúdio e os limites da tecnologia da época. Mais comumente, um cineasta trabalha com o mesmo leque de opções disponível

para os outros. Ao dirigir *Colateral*, Michael Mann teve de fazer escolhas criativas relacionadas à utilização de câmeras digitais, níveis de iluminação fraca e estrutura do roteiro que outros cineastas em atividade em 2004 poderiam ter feito; no entanto, só ele viu novas maneiras de empregar tais técnicas. Suas escolhas levaram até mesmo à experimentação de um dispositivo de iluminação novo, os painéis de LED para iluminar o interior do táxi. O resultado final foi um estilo visual que não havia sido alcançado por nenhum outro filme até então, embora outros logo tenham passado a imitá-lo.

Tudo o que vemos na tela no filme finalizado é gerado pelas decisões dos cineastas durante o processo de produção. Começar o nosso estudo da arte do cinema com um olhar sobre a produção nos permite compreender algumas das possibilidades oferecidas por imagens e sons. Os capítulos posteriores irão discutir as consequências das decisões artísticas tomadas na produção — tudo, desde as estratégias de narração até técnicas de encenação, filmagem, montagem e sonoplastia. É fazendo escolhas dentro das restrições de produção que os cineastas criam a forma e o estilo dos filmes.

Modos de produção

Produção em larga escala

O refinamento da divisão de trabalho descrita acima é característico do cinema de *estúdio*. Um estúdio é uma empresa que trabalha na fabricação de filmes. Os estúdios mais famosos foram os que prosperaram em Hollywood das décadas de 1920 a 1960: Paramount, Warner Bros., Columbia e assim por diante. Essas empresas possuíam equipamentos e extensas instalações físicas, e conseguiam manter a maioria de seus empregados em contratos de longo prazo. A gestão central de cada estúdio planejava todos os projetos e então delegava a autoridade a supervisores individuais, que por sua vez montavam elencos e equipes a partir da gama de profissionais disponíveis no estúdio.

Como empresas organizadas e eficientes que eram, os estúdios criaram uma tradição de monitoramento e registro cuidadoso de todo o processo através de documentos escritos. No início do processo, havia as versões do roteiro; durante as filmagens, relatórios das imagens gravadas, da gravação de som, dos efeitos especiais e dos resultados do laboratório; na fase da pós-produção, eram feitos registros de quadros catalogados durante a composição e uma variedade de fichas de música, mixagem, dublagem e formato dos créditos. Esse tipo de manutenção de registros tem-se mantido uma constante na produção cinematográfica de grande escala, apesar de agora ser feito principalmente por computador.

Embora a produção de estúdio possa parecer uma linha de montagem de fábrica, ela é sempre mais criativa, colaborativa e caótica do que a produção de carros ou aparelhos de televisão. Cada filme é um produto único e não uma réplica de um protótipo. Na produção em estúdio, especialistas qualificados colaboram para criar um produto único ao mesmo tempo em que têm que aderir a um "plano" preparado pela administração (**1.33**).

O sistema de produção centralizada em estúdio praticamente desapareceu. Os gigantes da era de ouro de Hollywood tornaram-se empresas de distribuição, embora muitas vezes ainda iniciem, financiem e supervisionem a realização dos filmes que distribuem. Os estúdios antigos tinham estrelas e funcionários sob contrato, de modo que o mesmo



1.33 — A produção em estúdio foi caracterizada por um grande número de funções altamente especializadas. Aqui várias unidades preparam um quadro com câmera em movimento para *Uma nação em marcha* (*Wells fargo*), de 1937.

grupo de pessoas podia trabalhar junto filme após filme. Agora, cada filme é planejado como um pacote distinto, com o diretor, os atores, os funcionários e os técnicos reunidos para cada projeto individual. O estúdio pode oferecer seus próprios estúdios, cenários e salas para o projeto, mas na maioria dos casos o produtor organiza com firmas estrangeiras o fornecimento de câmeras, serviço de bufê, locações, efeitos especiais e tudo o mais que seja necessário.

Ainda assim, as fases detalhadas de produção permanecem semelhantes ao que eram no auge da produção em estúdio. Na verdade, fazer filmes tornou-se muito mais complicado nos últimos anos, principalmente em virtude da expansão dos orçamentos de produção e do crescimento de efeitos especiais gerados por computador: *Titanic* teve uma lista de mais de 1.400 nomes em seus créditos finais.

Exploração, produção independente e filmes autônomos

Nem todos os filmes que utilizam a divisão do trabalho que apontamos são projetos de alto orçamento financiados por grandes empresas. Há também produtos de baixo orçamento do tipo *exploitation*, feitos para atender a um determinado mercado em décadas anteriores (cinemas independentes e *drive-ins*), que agora migraram para o mercado de locação e venda de vídeos. Troma Films, a produtora de *O vingador tóxico* (*The toxic avenger*), é provavelmente a mais famosa companhia de *exploitation*, produzindo filmes de terror e comédias adolescentes com teor sexual por US$ 100 mil ou menos. No entanto, diretores de *exploitation* normalmente fazem a divisão do trabalho seguindo as categorias dos estúdios: Há a função de produtor, diretor e assim por diante, e as tarefas de produção são parceladas de maneiras mais ou menos parecidas com as práticas de produção em massa.

"Bem no fundo, todo mundo nos Estados Unidos tem uma necessidade desesperada de acreditar que, algum dia, se os ventos soprarem a favor, eles podem largar seus empregos de peritos de seguros, secretários jurídicos, contadores públicos, mafiosos, para fazer seu próprio filme de baixo orçamento. Senão o futuro fica simplesmente sombrio demais."

— Joe Queenan, crítico e cineasta independente

A produção de *exploitation* muitas vezes obriga as pessoas a exercer funções dobradas. Robert Rodriguez fez *O Mariachi* (*El Mariachi*) como filme *exploitation* para o mercado de vídeo em língua espanhola. O diretor, na época com 21 anos de idade, assumiu também a função de produtor, roteirista, diretor de fotografia, operador de câmera, fotógrafo de cena, técnico de som e mixador. O amigo de Rodriguez, Carlos Gallardo, estrelou, coproduziu e foi corroteirista, além de atuar como gerente da unidade de produção e maquinista. A mãe de Gallardo se encarregou da comida para o elenco e para a equipe, e *O Mariachi* acabou custando apenas US$ 7 mil.

Ao contrário de *O Mariachi*, a maioria dos filmes *exploitation* acaba não se inserindo no mercado de salas de cinema, mas outras produções de baixo orçamento, vagamente conhecidas como filmes *independentes*, sim. Filmes independentes são feitos para o mercado de salas de cinema, mas com pouco financiamento para distribuição. Por vezes cineastas

independentes são diretores famosos, tais como Spike Lee, David Cronenberg ou Joel e Ethan Cohen, que preferem trabalhar com orçamentos significantemente abaixo da norma da indústria. Uma escala de investimento mais baixa dá ao diretor mais liberdade para escolher histórias e artistas. O diretor normalmente inicia o projeto e faz parceria com um produtor para realizá-lo, o financiamento muitas vezes vem de firmas de televisão europeias e os principais distribuidores dos EUA compram os direitos se o projeto tiver boas perspectivas. Por exemplo, *Uma história real* (*The straight story*), filme de baixo orçamento de David Lynch, foi financiado pelas televisões francesa e britânica antes de ser comprado para distribuição pela Disney. O filme *Quem quer ser um milionário* (*Slumdog millionaire*), de Danny Boyle, foi realizado com cerca de US$ 15 milhões e quase foi direto para DVD quando a Warner Bros. se recusou a lançá-lo. A distribuidora de filmes alternativos Fox Searchlight o recuperou e o filme, surpreendentemente, acabou se tornando um sucesso financeiro e de crítica. Mais ou menos a metade de *Quem quer ser um milionário* foi filmada em 35 mm. O resto foi feito com câmeras digitais 2 K, que são menores e mais fáceis de ser utilizadas nas ruas lotadas de Mumbai.

ACESSE O *BLOG*
Filmes de estúdio e os independentes não são sempre tão distantes, como sugerimos em "Independent film: How different"? Acesse **www.davidbordwell.net/blog/ ?p=22.**

Como seria de esperar, tais filmes independentes ligados à indústria organizam sua produção de maneira muito próxima ao modo de produção de estúdio, em toda a sua plenitude. No entanto, porque esses projetos requerem menos financiamento, os diretores podem exigir mais controle sobre o processo de produção. Por exemplo, Woody Allen pode, por contrato, reescrever e refazer extensas porções de seus filmes depois de fazer a montagem do corte inicial.

A categoria "produção independente" é bastante flexível e inclui também projetos mais modestos de cineastas menos conhecidos. Exemplos são *O ouro de Ulisses* (*Ulee's gold*), de Victor Nuñez, *Retratos de família* (*Junebug*), de Phil Morrison, e *Eu, você e todos nós* (*Me and you and everyone we know*), de Miranda July. Ainda que o orçamento desses filmes seja muito menor do que o da maioria dos filmes comerciais, as produções independentes enfrentam diversos obstáculos **(1.34)**. Cineastas por vezes têm que financiar seus próprios projetos com a ajuda de familiares e investidores benevolentes, além de terem que encontrar distribuidores especializados em filmes independentes de baixo orçamento. Ainda assim, muitos cineastas acreditam que as vantagens de ter independência superam esses obstáculos. A produção independente pode tratar de assuntos ignorados pela produção em larga escala dos estúdios. Nenhum estúdio cinematográfico teria apoiado *Estanhos no paraíso* (*Stranger than paradise*), de Jim Jarmusch, nem *O balconista* (*Clerks*), de Kevin Smith. Como os filmes independentes não precisam de uma plateia muito grande para pagar seus custos, eles podem ser mais pessoais e controversos, e o processo de produção, não importa quão baixo seja o orçamento, ainda se baseia nas funções e fases básicas estabelecidas pela tradição dos estúdios.



1.34 — No filme *Ganhando espaço* (*Just another girl on the IRT*), a diretora independente Leslie Harris utilizou as locações e iluminação disponíveis a fim de filmar mais rapidamente, e concluiu as filmagens em apenas 17 dias.

Produção em pequena escala



1.35 — Em *The riddle of Lumen*, Stan Brakhage transformou sombras e objetos do cotidiano em padrões distantes e vívidos.



1.36 — Em *Meshes of the afternoon* a diretora Maya Deren apresenta múltiplas versões da protagonista.



1.37 — Para *Empire II*, Amos Poe manipulou digitalmente essa pequena amostra do tentador horizonte de Manhattan, tornando-o lírico.

Tanto na produção em larga escala quanto na produção independente, muitas pessoas trabalham num filme, cada uma se especializando numa determinada tarefa, mas também é possível que uma pessoa faça tudo: planejamento, financiamento, atuação, operação da câmera, gravação do som e montagem. Filmes assim raramente passam em cinemas comerciais, mas são fundamentais para tradições tais como a de filme experimental e a de documentário.

Considere Stan Brakhage, cujos filmes estão entre os mais diretamente pessoais de todos os tempos. Alguns, como *Window water baby moving*, são estudos líricos de sua casa e de sua família (**1.35**). Outros, como *Dog star man*, tratam da natureza de maneira mítica, enquanto outros ainda, como *23rd psalm branch*, são estudos semidocumentais sobre a guerra e a morte. Financiado por doações e por suas finanças pessoais, Brakhage preparou, filmou e editou seus filmes praticamente sem nenhum auxílio. Por trabalhar num filme de laboratório, ele conseguia revelar e imprimir as imagens que filmava. Com mais de 150 filmes em sua filmografia, Brakhage provou que um cineasta sozinho pode se tornar um artesão, executando todas as tarefas básicas de produção.

Os formatos de vídeo digital e de 16 mm são comuns na produção em pequena escala. O patrocínio muitas vezes vem do próprio cineasta, a partir de financiamentos, e por vezes da generosidade de amigos e parentes, e a divisão de trabalho é mínima: o cineasta supervisiona todas as tarefas de produção e realiza muitas delas. Embora técnicos ou artistas possam ajudar, as decisões criativas ficam a cargo do diretor. *Meshes of the afternoon*, da diretora experimentalista Maya Deren, foi filmado por seu marido, Alexander Hammid, mas foi ela quem fez o roteiro, dirigiu, montou e atuou no papel principal (**1.36**). Amos Poe fez seu longo e evocativo filme experimental *Empire II* colocando uma pequena câmera digital na janela de seu apartamento em Manhattan, fazendo com que quadros individuais irrompessem na tela a certos intervalos, durante um ano inteiro (**1.37**). Poe editou ele mesmo o filme, manipulando as imagens digitalmente e montando a trilha sonora a partir de músicas já existentes e de música original composta por Mader.

Uma produção em escala tão pequena também é comum no cinema documentário. O antropólogo francês Jean Rouch, em seus esforços para registrar a vida de pessoas que vivem às margens, em culturas isoladas, fez vários filmes sozinho ou com uma pequena equipe. Rouch escreveu, dirigiu e fotografou *Os mestres loucos* (*Les maîtres fous*) em 1955, seu primeiro filme de sucesso, no qual examina as cerimônias de uma seita de Gana cujos membros vivem uma vida dupla: na maior parte do tempo, trabalham como operários mal remunerados, mas em seus rituais

passam por um transe frenético em que assumem a identidade de seus governantes coloniais.

Da mesma forma, Barbara Kopple dedicou quatro anos para a realização de *Harlan County, U.S.A.*, um registro das lutas dos mineiros de carvão do Kentucky para obter representação sindical. Depois de finalmente obter financiamento de diversas fundações, ela e uma pequena equipe passaram 13 meses vivendo com os mineiros durante a greve. Durante as filmagens, Kopple atuou como técnica de som, trabalhando junto com o operador de câmera Hart Perry, e por vezes também lidava com a iluminação. A ideia de uma equipe maior foi descartada não só pelo orçamento, mas também pela necessidade de se integrar mais naturalmente na comunidade. Como os mineiros, os cineastas eram constantemente ameaçados pela violência dos fura-greves (**1.38**).



1.38 — Em *Harlan County, U.S.A.*, um motorista de caminhão passa atirando na equipe.

Às vezes, produções de pequena escala tornam-se produções *coletivas*. Nesse caso, em vez de um único cineasta dando forma ao projeto, várias pessoas participam igualmente e o grupo compartilha objetivos em comum e toma as decisões de produção de maneira democrática. Os papéis também podem ser rotativos: quem é técnico de som um dia pode servir de diretor de fotografia no próximo. Um exemplo recente é o filme canadense *Atanarjuat: O corredor* (*Atanarjuat: The fast runner*). Três inuítes (Zacharias Kunuk, Paul Apak Angilirq e Paul Qulitalik) e um nova-iorquino (Norman Cohn) fundaram a Igloolik Isuma Productions em 1990. Depois de fazer vários curtas em vídeo e uma série para a televisão, o grupo elaborou um roteiro baseado num conto oral sobre amor, assassinato e vingança. Com financiamento da televisão e do National Film Board, o elenco e a equipe passaram seis meses filmando no Ártico, acampando em tendas e comendo carne de foca. "Nós não temos uma hierarquia", explicou Cohn, "não há diretor, nem segundo, terceiro ou quarto diretor assistente. Temos uma equipe de pessoas tentando fazer as coisas funcionarem". Devido à natureza comunitária da vida inuíte, a equipe Igloolik expandiu o trabalho coletivo, trazendo a população local para participar no projeto. Alguns tiveram de reaprender técnicas antigas para fazer ferramentas e roupas de osso, pedra e peles de animais. "O processo inuíte é muito horizontal", explicou Cohn; "fizemos nosso filme do jeito inuíte, por meio de consenso e colaboração". Exibindo os pontos fortes do vídeo Beta digital (**1.39**), *Atanarjuat: O corredor* ganhou o prêmio Câmera de Ouro no Festival de Cannes em 2002, o que, segundo Cohn, convenceu as pessoas "de que um grupo de esquimós do fim do mundo poderia ter sofisticação suficiente para fazer um filme".

ACESSE O *BLOG*
Para saber mais sobre *Empire II*, de Amos Poe, e para obter o *link* para o seu *website*, acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=1709.**

A produção em pequena escala permite que o cineasta mantenha o projeto sob controle cerrado. O aumento no número de formatos de vídeo digital fez a produção em pequena escala mais visível. *Os catadores e eu* (*Les glaneurs et la glaneuse*) (veja 5.42), *The yes men*, *Encontros no fim do mundo* (*Encounters at the end of the world*) e outros lançamentos



1.39 — O herói de *Atanarjuat: O corredor* faz uma pausa em sua corrida no gelo.

recentes indicam que o mercado de salas de cinema e o circuito de festivais têm espaço para obras realizadas por cineastas individuais e pequenas unidades de produção.

A introdução de câmeras digitais, domésticas e para usuários avançados, e de *softwares* de pós-produção a preços acessíveis levou ao surgimento do cinema autônomo ou "faça você mesmo". Indivíduos ou pequenos grupos de amadores podem fazer seus próprios filmes e compartilhá-los na internet via YouTube e outros *sites*. Talvez o filme mais proeminente do tipo "faça você mesmo" seja o de Susan Buice e Arin Crumley, *Monstros de quatro olhos* (*Four eyed monsters*), um retrato filmado do romance pouco convencional do casal. Apesar de ter sido mostrado em algumas salas de cinema e em alguns festivais, o principal modo de distribuição do filme foi por DVD independente. Os cineastas o promoveram no *site* Second Life, no YouTube e em seu próprio *website*. *Monstros de quatro olhos* por fim foi exibido no canal Independent Film, que também lançou uma nova edição do DVD.

Implicações artísticas dos diferentes modos de produção

Normalmente, filmes são categorizados de acordo com a maneira como foram feitos, pois é possível distinguir um *documentário* de um filme de *ficção* com base nas fases de produção: o diretor de um documentário quase sempre controla apenas algumas das variáveis relacionadas a preparação, filmagem e composição do filme. Algumas variáveis (como o roteiro e os ensaios) podem ser omitidas, enquanto outras (como locações, iluminação e comportamento das personagens) estão presentes, mas muitas vezes de maneira não controlada. Ao entrevistar a testemunha ocular de um evento, o cineasta normalmente controla o trabalho de câmera e a montagem, mas não dá instruções do que ela deve dizer ou como deve agir. Por exemplo, no documentário *Manufacturing consent: Noam Chomsky and the media*, em vez de roteiro, os cineastas Mark Achbar e Peter Wintonick optaram por gravar longas entrevistas em que

Chomsky explicava suas ideias. Em contraste, o filme de ficção é caracterizado por muito mais controle sobre fases de preparação e filmagem.

Da mesma forma, um filme de *arquivo* reúne imagens e sons já existentes, que fornecem evidências históricas relacionadas ao tópico. Um filme de arquivo permite ao cineasta enxugar a fase de filmagem, criando uma história a partir de imagens de arquivo. Para fazer *O poder dos pesadelos* (*The power of nightmares*), Adam Curtis reuniu imagens de cinejornais, comerciais de televisão e clipes de filmes de ficção para traçar a ascensão do fundamentalismo na política e na religião após a Segunda Guerra Mundial.

Ainda um outro tipo de filme se distingue pela forma como é produzido. O filme de *animação* é criado quadro a quadro: as imagens podem ser desenhadas diretamente na tira de filme ou uma câmera pode fotografar desenhos e modelos tridimensionais, como nos filmes de "Wallace & Gromit". *A noiva-cadáver* (*Corpse bride*) foi criado sem o uso de câmeras de cinema: cada quadro foi registrado por uma câmera fotográfica digital e transferido para película. Hoje em dia, a maioria dos filmes de animação, tanto nas telas de cinema quanto na internet, são criados diretamente no computador com *softwares* de edição de imagem.

Produção e autoria — As práticas de produção têm ainda uma outra implicação no cinema enquanto forma de arte: muitas vezes se pergunta quem é o "autor", a pessoa responsável pelo filme. Em produções individuais, o autor é um cineasta solitário como Stan Brakhage, Louis Lumière, você, mas produções coletivas geram autoria coletiva: o autor é o grupo inteiro. A questão da autoria torna-se difícil de responder com relação a produções em larga escala, especialmente na produção de estúdio.

A produção cinematográfica de estúdio atribui tarefas a tantos indivíduos que muitas vezes se torna difícil determinar quem está no controle tomando as decisões. O produtor é o autor? Nos primórdios da era dos estúdios de Hollywood, o produtor podia muito bem não se envolver com as filmagens. O roteirista? O roteiro pode ser completamente transformado durante as filmagens e montagem. Então se trata de uma situação de produção coletiva, com autoria do grupo? Não, porque há uma hierarquia segundo a qual alguns poucos participantes de destaque tomam as decisões-chave.

Além disso, se considerarmos não apenas a questão do controle e da tomada de decisões, mas também o estilo individual, parece certo que alguns membros do estúdio deixam vestígios únicos e marcantes nos filmes que fazem. A contribuição de diretores de fotografia como Gregg Toland, de cenógrafos como Hermann Warm, de diretores de figurino como Edith Head e de coreógrafos como Gene Kelly se destaca nos filmes em que eles fizeram. Então, como o filme produzido em estúdio coloca a ideia de autoria?

"O que me deixa triste é que eu sempre encontro um monte de jovens... que não sabe nada sobre a história do cinema... É impressionante a quantidade de gente que não sabe que foi Orson Welles quem dirigiu Cidadão Kane. Eles ficam fascinados com o negócio e com o glamour do negócio, não com o cinema."

— Stacy Sher, produtora, *Pulp Fiction — Tempo de violência* (*Pulp Fiction*) e *Erin Brockovich — Uma mulher de talento* (*Erin Brockovich*)

A maioria das pessoas que estudam cinema considera o diretor como o principal "autor" de um filme. Embora o roteirista prepare o roteiro, fases posteriores de produção podem modificá-lo até o ponto de torná-lo irreconhecível, e, ainda que o produtor monitore todo o processo, ele raramente controla cada momento da atividade no *set*. É o diretor quem toma as decisões cruciais relacionadas a *performance*, encenação, iluminação, enquadramento, cortes e som. Em regra, é o diretor quem normalmente tem o maior controle sobre a aparência e os sons de um filme, o que não significa que ele seja especialista em cada função ou dite todos os detalhes. O diretor pode delegar tarefas para seu pessoal de confiança, e diretores normalmente trabalham com determinados atores, diretores de fotografia, compositores e montadores. Na era dos estúdios, os diretores aprenderam a combinar os talentos particulares de membros do elenco e da equipe para fazer o todo que é o filme. Os talentos únicos de Humphrey Bogart foram utilizados de formas muito diferentes por Michael Curtiz em *Casablanca*, John Huston em *Relíquia macabra* (*The maltese falcon*) e Howard Hawks em *À beira do abismo* (*The big sleep*). A fotografia de Gregg Toland foi conduzida em direções diferentes por Orson Welles (*Cidadão Kane*) e William Wyler (*Os melhores anos de nossas vidas* [*The best years of our lives*]).

Durante a década de 1950, um grupo de jovens críticos franceses de cinema aplicou a palavra *auteur* (autor) para designar diretores hollywoodianos que, segundo eles, criaram uma abordagem diferenciada à maneira de fazer cinema dentro das restrições do sistema de estúdios de Hollywood. Logo os críticos norte-americanos adotaram a "*politique des auteurs*"[1], que permaneceu uma noção central para os acadêmicos e estudantes de cinema. Até hoje ainda se leem, ocasionalmente, opiniões ou anúncios de televisão usando o termo, que se tornou comum para designar diretores respeitados.

ACESSE O *BLOG*
Roteiristas muitas vezes têm problema com essa ideia, mas nós a defendemos em "Who the devil wrote it? Apologies to Peter Bogdanovich". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=41.**

Hoje em dia, diretores conhecidos podem ter um grau de controle extraordinário sobre grandes produções. Steven Spielberg e Ethan e Joel Coen insistem em fazer a montagem manual, não digitalmente, e o falecido Robert Altman não gostava da substituição automática de diálogos e acabava usando muito do diálogo gravado no *set* na versão final do filme (assim como Martin Scorsese). Na época do sistema de estúdios de Hollywood, alguns diretores exerciam poder de maneira mais indireta. A maioria dos estúdios não permitia que o diretor supervisionasse a montagem, mas John Ford muitas vezes filmava apenas uma tomada de cada quadro. Ao fazer a composição do filme em sua cabeça, Ford praticamente obrigava o montador a dispor os quadros como ele havia planejado.

Em todo o mundo, o diretor é geralmente reconhecido como o participante-chave. Na Europa, na Ásia e na América do Sul, são os diretores

1 Nos Estados Unidos chamada de *teoria de auteur*. (N. da T.)

que normalmente dão início ao projeto, trabalhando em estreita colaboração com os roteiristas. Em Hollywood, os diretores geralmente trabalham como *freelancers* e os melhores da categoria podem selecionar seus próprios projetos. Na maioria das vezes, é o diretor que molda a forma e o estilo único de cada filme, sendo esses dois componentes fundamentais para o cinema enquanto arte.

Trazendo o filme para o público: Distribuição e exibição

Dedicamos uma boa parte deste capítulo analisando a produção cinematográfica porque é justamente aí que começa a arte do cinema. E as outras duas fases? Como na produção, o fator financeiro desempenha um papel significativo tanto na distribuição quanto na exibição. Veremos que essas fases também influenciam a arte cinematográfica e a experiência dos espectadores ao assistir a filmes específicos.

Distribuição: O centro do poder

Empresas de distribuição formam o núcleo do poder econômico na indústria cinematográfica comercial. Os cineastas precisam dos exibidores para fazer circular o seu trabalho, e os exibidores precisam dos cineastas para suprir suas telas. A Europa e a Ásia são lar de algumas empresas de mídia de grande porte, mas seis companhias de Hollywood continuam sendo os maiores distribuidores do mundo. Seus nomes não devem ser estranhos: Warner Bros., Paramount, Walt Disney/Buena Vista, Sony/Columbia, Twentieth Century Fox e Universal.

Essas empresas fornecem entretenimento popular a salas de cinema em todo o mundo. Os filmes lançados por elas correspondem a 95% das vendas de ingressos nos Estados Unidos e no Canadá, e a cerca de metade do mercado internacional. As *majors* mantêm filiais em capitais ao redor do mundo e esses escritórios locais são responsáveis pela divulgação de filmes, pela programação de lançamentos e pela organização de cópias na língua local (seja por dublagem ou legendagem). Com unidades de *marketing* poderosas em todas as regiões do mundo, as *majors* distribuem filmes hollywoodianos bem como títulos não provenientes dos Estados Unidos. Por exemplo, os famosos filmes de animação de Hayao Miyazaki *A viagem de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*) e *O castelo animado* (*Hauru no ugoku Shiro*) são distribuídos em vídeo pelo setor Buena Vista da Disney mesmo no Japão, país natal de Miyazaki.

Os grandes distribuidores ganharam tanto poder porque grandes empresas têm melhor condição de suportar os riscos da produção para salas de cinema. Fazer cinema é caro, e a maioria dos filmes não são lucrativos para lançamento em salas de cinema. No mundo inteiro, os

"O meu trabalho é vender comida. O fato de ser num cinema é por acaso."

— Gerente de um cinema no interior do estado de Nova York

ACESSE O *BLOG*
Toda segunda-feira os números de bilheteria do fim de semana são notícia, mas o que eles querem dizer? Oferecemos mais algumas nuanças do processo em "What won the weekend? or how to understand box-office figures". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/ ?p=21.**

top 10% de todos os filmes lançados angariam 50% da bilheteria e os 30% mais populares representam 80% dos ingressos. Em regra, os filmes ficam no zero a zero ou dão lucro só depois de ser lançados na TV a cabo, por satélite e DVD.

Nos Estados Unidos, proprietários de cinema fazem uma oferta para cada filme lançado pelo distribuidor e, na maioria dos estados, eles são autorizados a ver o filme antes de fazer a proposta. Em outras partes do mundo, os distribuidores podem forçar os exibidores a alugar um filme sem assisti-lo (o que é chamado de programação às cegas [*blind booking*]), por vezes até mesmo antes de o filme ter sido concluído. Os exibidores também sofrem pressão para alugar um pacote de filmes a fim de obter alguns itens cobiçados (a chamada programação em bloco [*block booking*]).

Uma vez que o exibidor tenha sido contratado para exibir o filme, o distribuidor pode fazer exigências duras e o cinema fica com uma porcentagem surpreendentemente pequena do total da bilheteria (a chamada *bilheteria bruta*). Um acordo-padrão garante ao distribuidor um mínimo de 90% da arrecadação bruta da primeira semana, que vai diminuindo gradualmente até 30%, depois de várias semanas. Esses termos não são favoráveis ao expositor: um fracasso de bilheteria que não fica muito tempo em cartaz não rende quase nada para o cinema, e mesmo um filme de sucesso arrecada a maior parte da bilheteria nas primeiras duas ou três semanas de lançamento, que é quando o exibidor recebe a menor parte da receita. Em média, um filme que faz sucesso durante um longo período não rende mais que 50% da receita bruta para o cinema. Para compensar essa desvantagem, o distribuidor permite que o exibidor deduza da bilheteria bruta as despesas de funcionamento do cinema (o valor negociado é chamado de *custo operacional*). Além disso, o exibidor recebe todo o dinheiro da loja de conveniência, que pode fornecer até 70% do lucro do cinema. Sem aquelas guloseimas caras, os cinemas não sobreviveriam.

Uma vez que a bilheteria bruta é dividida com o expositor, o distribuidor recebe a sua parte (o *aluguel*) e divide-a ainda mais. Grandes distribuidores nos EUA normalmente cobram 35% do aluguel como sua taxa de distribuição e, se o distribuidor ajudou a financiar o filme, cobra uma outra porcentagem em cima desse valor. Os custos das cópias e da publicidade também são deduzidos e o que sobra vai para os cineastas. É com essa renda líquida que o produtor paga todos os que têm *participação nos lucros*: diretores, atores, executivos e investidores que negociaram uma fatia dos retornos da exibição.

Na maioria dos filmes, o montante que chega à empresa de produção é relativamente pequeno. Uma vez que os participantes assalariados tenham sido pagos, o produtor e os outros grandes colaboradores normalmente têm de esperar para receber sua parte da venda de DVDs e outros mercados secundários. Devido a essa demora, e também à suspeita de

que os principais distribuidores fazem uma contabilidade enganosa, atores e diretores de importância podem exigir a chamada participação "primeiros dólares" ["*first dollar*"], que significa que sua fatia será oriunda da primeira receita que a película gerar ao distribuidor.

Majors e minors — Todos os grandes distribuidores pertencem a corporações multinacionais do setor de entretenimento. A Time Warner, por exemplo, é dona dos estúdios Warner Bros., que produzem e distribuem filmes e também gerenciam empresas subsidiárias como a New Line Cinema, Picturehouse e Warner Independent Pictures. Além disso, a Time Warner detém o provedor de internet America Online (AOL). O conglomerado possui ainda transmissão de TV aberta e a cabo (CNN, HBO e Cartoon Network), editoras e revistas (*Time Life*, *Sports Illustrated*, *People* e *DC Comics*), gravadoras (Atlantic, Elektra), parques temáticos (Six Flags) e times esportivos (o Atlanta Braves e os Atlanta Hawks). Como as empresas de distribuição estão constantemente comprando e vendendo as empresas, o quadro geral pode mudar de maneira surpreendente: no final de 2005, por exemplo, a DreamWorks SKG, uma produtora que era fortemente associada à Universal, foi comprada pela Paramount; em 2008, a DreamWorks anunciou que estava deixando a Paramount para se tornar uma empresa independente tendo a Universal como distribuidora; logo após, no entanto, no início de 2009, revelou que sua parceira de distribuição seria, na verdade, a Disney.

ACESSE O *BLOG*

Um exemplo de como tal mudança afeta o resto da indústria é discutido em nosso texto sobre a compra da New Line Cinema pela Warner Bros. em 2008 — "Filling the New Line gap". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=2983.**

Cineastas independentes e cineastas estrangeiros normalmente não têm acesso a financiamento direto das grandes empresas de distribuição, por isso tentam fazer a pré-venda dos direitos de distribuição, a fim de financiar a produção. Uma vez concluído o filme, eles tentam atrair a atenção de distribuidores em festivais de cinema. Em 2005, após ter sido muito bem recebido pela crítica no Festival de Cannes, *Ponto final — Match Point* (*Match Point*), de Woody Allen, foi selecionado pela empresa de distribuição estadunidense Dream-Works SKG. No mesmo ano, a produção sul-africana *Infância roubada* (*Tsotsi*) ganhou o prêmio de escolha do público do Festival Internacional de Cinema de Toronto e teve seus direitos de exibição nos Estados Unidos comprados pela Buena Vista.

Distribuidores especializados, como as empresas nova-iorquinas Kino e Milestone, compram direitos de filmes estrangeiros e de filmes independentes para alugá-los para cinemas de arte, faculdades e museus. Conforme a audiência desse tipo de filme cresceu durante os anos 1990, grandes distribuidores tentaram entrar nesse mercado. A Miramax, firma independente, gerou um número suficiente de sucessos de baixo orçamento para ser comprada pelas corporações Disney. Com o benefício do financiamento da Disney e o maior alcance de distribuição, filmes da Miramax como *Pulp Fiction — Tempo de violência*, *Pânico* (*Scream*), *Shakespeare apaixonado* (*Shakespeare in love*) e *Herói por acidente* (*Hero*)

alcançaram bilheterias ainda maiores. A Sony Pictures Classics fundou um segmento de cinema independente cujos filmes por vezes chegaram aos multiplexes, como é o caso de *O tigre e o dragão* (*Wo hu cang long*). Mais recentemente, a Fox Searchlight lançou um filme que a Warner Bros. havia recusado e alcançou sucesso de público e de crítica — *Quem quer ser um milionário*.

Pertencendo a conglomerados multinacionais, os distribuidores de filmes ganham acesso a financiamentos bancários, ações e outras fontes de financiamento. Filiais em países grandes podem levar um filme ao mercado mundial. O alcance global da Sony permitiu que 11 CDs de trilhas sonoras diferentes fossem lançados para *Homem aranha 2* (*Spiderman 2*), cada um apresentando artistas mais conhecidos nos territórios locais. Igualmente importante, conglomerados de mídia podem construir *sinergias* — a coordenação de setores de uma empresa em torno de um só conteúdo, normalmente uma "marca". *Batman* e *Arquivo X* (*The X-files*) são exemplos famosos de como os setores de cinema, televisão, música e publicação de uma empresa podem reforçar uns aos outros. Cada produto promove o outro e cada setor da empresa-mãe ganha uma fatia do negócio. Um filme pode até fazer propaganda de outro, dentro de sua história (**1.40**). Ainda que sinergias por vezes falhem, os gigantes da mídia estão numa melhor posição para lucrar com ela.

"Nossa filosofia implícita é que todas as mídias são uma."

— Rupert Murdoch, dono da News Corp. e da Twentirth Century Fox

Distribuidoras programam datas de lançamento, fazem cópias e lançam campanhas de publicidade. Para as grandes companhias, a distribuição pode ser eficiente, pois os custos podem ser divididos por várias unidades. Um *design* de pôster pode ser usado em vários mercados, e uma distribuidora que pede cem cópias de um laboratório pagará menos por cópia que o cineasta que pede apenas uma. Grandes companhias estão também numa posição melhor para lidar com o aumento de custos de distribuição. Hoje, um filme hollywoodiano médio possui custo estimado de US$ 70,8 milhões, com US$ 35,9 milhões adicionais para distribuição.

A natureza arriscada da produção de filmes para o mercado em massa levou à adoção de duas estratégias de distribuição: *platforming* e *lançamento nacional*. *Platforming* significa que o filme é lançado primeiro em algu-



1.40 — Em *Máquina mortífera* (*Lethal weapon*), saindo de um carrinho de *hot dog*, Murtaugh e Riggs passam por um cinema que está exibindo *Os garotos perdidos* (*The lost boys*), outro filme da Warner Bros. (lançado quatro meses antes de *Máquina mortífera*). A proeminência da marca Pepsi é um exemplo de *product placement* — colocar marcas conhecidas em um filme em troca de pagamento ou serviços promocionais.

mas cidades grandes, e a distribuição gradualmente o expande para cinemas de todo o país, mesmo que ele não chegue a ser exibido em todas as comunidades. Se a estratégia é bem-sucedida, a expectativa em relação ao filme aumenta e ele é discutido por meses. As maiores distribuidoras tendem a adotar *platforming* para filmes pouco convencionais, como *Munique* (*Munich*) e *O segredo de Brokeback mountain* (*Brokeback mountain*), que precisavam de tempo para acumular apoio crítico e gerar boca a boca positivo. Distribuidoras menores usam *platforming* por necessidade, pois não podem bancar o custo do número alto de cópias de uma distribuição nacional, mas a acumulação gradual de boca a boca pode ser favorável.

Num lançamento nacional, um filme estreia ao mesmo tempo em várias cidades. Nos Estados Unidos, isso requer que milhares de cópias sejam feitas, ou seja, é uma estratégia exclusiva das grandes distribuidoras. O lançamento nacional é a estratégia típica para filmes *mainstream*, com dois ou três novos filmes estreando todo fim de semana em duas mil a quatro mil salas. Lançamento nacional pode ser um filme de médio orçamento — uma comédia, um filme de ação, de terror ou ficção científica, ou uma animação para crianças —, mas pode ser também um de alto orçamento, um filme *carro-chefe* como *Guerra dos mundos* (*War of the worlds*) ou o mais novo filme da saga *Harry Potter*.

As distribuidoras esperam que um lançamento nacional anuncie um filme digno de atenção e que deve ser visto. O lançamento nacional também ajuda a recuperar os gastos mais rapidamente, uma vez que a distribuidora recebe uma parcela maior da arrecadação da bilheteria logo no início do processo, mas ainda assim é uma aposta. Se um filme falha no seu primeiro fim de semana, ele quase nunca consegue se recuperar, e pode perder dinheiro muito rapidamente. Mesmo filmes bem-sucedidos começam a perder arrecadação (40% ou mais) a cada semana em exibição. Então, quando dois filmes de alto orçamento têm um lançamento nacional no mesmo fim de semana, a competição é danosa para todos. As companhias tendem a planejar as datas dos seus grandes lançamentos para evitar conflitos. No fim de semana em que o filme final da saga *Guerra nas estrelas* estreou em 3.700 salas, em maio de 2005, nenhum outro lançamento nacional foi feito por outras distribuidoras. *Episódio III — A vingança dos Sith* arrecadou quase US$ 160 milhões em quatro dias.

ACESSE O *BLOG*
Com a ajuda de alguns colegas, examinamos o fenômeno recente das *franchises* no cinema e defendemos a ideia em "Live with it! There'll always be movie sequels. Good thing, too". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=836.**

O lançamento nacional se expandiu pelo mundo e, à medida que a pirataria de vídeos cresceu, as distribuidoras perceberam os riscos de fazer o lançamento nacional nos EUA e depois esperar semanas ou meses para o lançamento internacional. As companhias norte-americanas começaram, então, a experimentar o *lançamento simultâneo* de seus maiores filmes, como foi o caso de *Matrix: Revolutions*, que foi lançado simultaneamente em oito mil salas nos EUA e dez mil salas em 107 outros países. Num lance de exibicionismo, a primeira exibição foi sincronizada para começar exatamente no mesmo momento em todos os fusos horários.

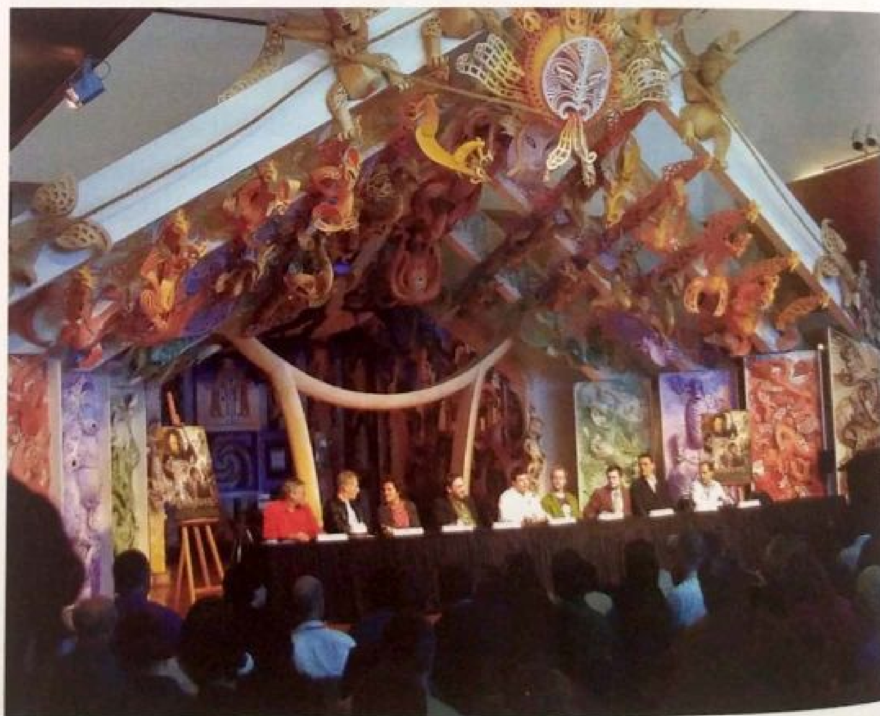
Vendendo o filme — A distribuidora fornece não apenas o filme, mas uma campanha publicitária. O cinema recebe um *trailer*, uma prévia do filme, defendido por muitos executivos como a parte da publicidade mais eficiente. Exibido nos cinemas, ele atrai a atenção de frequentadores de cinema, e postado no *site* oficial do filme, no YouTube, em *sites* de fãs, o *trailer* atinge um público em massa.

ACESSE O *BLOG*
Recentemente, eventos como a Comic-Con forneceram uma nova maneira para distribuidoras de Hollywood divulgar filmes populares diretamente aos frequentadores, como discutimos em "Comic-Con 2008, Part 2". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=2710.**

Existem também as turnês de imprensa [*press junkets*], que enviam repórteres de entretenimento para entrevistar as estrelas e os principais cineastas no *set* ou em hotéis. Cobertura infoentretenimento [*infotainment*] na mídia impressa, no rádio, na TV ou *on-line* gera consciência do produto. Documentários *making-of*, pedidos pelo estúdio, são exibidos na TV a cabo. Uma estreia proeminente do filme é uma ocasião para mais cobertura da mídia (**1.41**). Para jornalistas, a distribuidora fornece *kits* eletrônicos de imprensa (*EPKs*), contendo fotos, informações, entrevistas com estrelas, e clipes do filme, e mesmo uma produção de orçamento modesto, como *Falando de amor* (*Waiting to exhale*), obteve grande publicidade, com cinco clipes musicais, suas estrelas indo ao programa de Oprah Winfrey, e com *displays* em milhares de livrarias e salões de beleza. A produção de *Casamento grego* (*My big fat greek wedding*) custou US$ 5 milhões, mas as distribuidoras gastaram mais de US$ 10 milhões em publicidade.

Em 1999, dois jovens diretores encontraram seu público-alvo ao criar um *site* que pretendia investigar aparições da Bruxa de Blair. "O filme foi

ACESSE O *BLOG*
Mesmo corridas ao Oscar são objeto de publicidade. Leia sobre as estratégias empregadas por um estúdio para divulgar o filme *Sangue negro* (*There will be blood*) para o prêmio em "I drink your Oscar promo". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=1959.**



1.41 — Uma turnê de imprensa no Te Papa Museum, em Wellington, Nova Zelândia, como parte da première de *O Senhor dos Anéis: O retorno do rei* (*The Lord of the Rings: The return of the king*) em 1º de dezembro de 2003.

uma extensão do *site*", nota um executivo do estúdio. Quando *A bruxa de Blair* (*The Blair witch project*) arrecadou mais de US$ 130 milhões nos EUA, distribuidoras perceberam o poder da internet, e agora todos os filmes possuem seu próprio *site*, que fornece aos espectadores informações sobre enredo, biografias dos atores, protetores de tela e *links* para produtos de *merchandising*. Distribuidoras perceberam que usuários da internet criam o chamado *marketing* viral, se podem participar no boca a boca. *Sites* de fãs como *Ain't It Cool News*, de Harry Knowles, divulgam filmes através de vazamentos e acesso exclusivo. Promoções e concursos *on-line* podem coletar endereços de *e-mail* para a promoção de outros produtos e filmes. A partir do sucesso da cultura *on-line* de *O Senhor dos Anéis*, Peter Jackson enviou cerca de 90 diários de produção de *King Kong* para um *site* de fãs, que depois foram lançados numa sofisticada caixa [*box set*] de DVDs. A comunicação sem fio [*wireless*] é o próximo passo, com a possibilidade de assistir a *trailers* em telefones celulares e campanhas de mensagem em texto, como a usada em *O jogo da mentira* (*Cry wolf*).

ACESSE O *BLOG*
Sites não são garantia de sucesso, e especulamos o porquê em "Snakes, no Borat, yes. Not all Internet publicity is the same". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=269.**

O *merchandising* é uma forma de promoção que paga o investimento de maneira direta, uma vez que companhias que fabricam produtos de *merchandising* compram os direitos para usar as personagens, o título ou imagens dos filmes em seus produtos. Essas taxas de autorização custeiam os gastos de produção e distribuição, e se o *merchandising* funciona, ele pode fornecer à distribuidora uma renda a longo prazo proveniente de um público que pode nem ter visto o filme. Mesmo que *Tron* tenha ido mal no seu lançamento em 1982, o *videogame Discs of Tron* se tornou uma atração popular em fliperamas. Hoje, quase todos os grandes filmes dependem de *merchandising*, ainda que somente na forma de romantização ou de CDs da trilha sonora. Filmes infantis, no entanto, tendem a explorar toda a gama de possibilidades, com brinquedos, jogos, roupas, merendeiras e mochilas. Existem toques de celular, bolas de boliche e aventais cirúrgicos do filme *Shrek*. A base do império de entretenimento de George Lucas vem de sua retenção dos direitos de autorização para todo o *merchandising* da saga *Guerra nas estrelas*.

Uma tática semelhante é o *marketing cruzado*, ou *parceria de marca*, que permite que um filme e uma linha de produtos sejam promovidos simultaneamente. As companhias parceiras concordam em gastar um certo valor em comerciais, uma prática que pode custar dezenas de milhões de dólares em gastos de publicidade. A MGM programou que as estrelas do filme da série James Bond, *O amanhã nunca morre* (*Tomorrow never dies*), aparecessem em propagandas de Heineken, Smirnoff, BMW, Visa e Ericsson. As cinco empresas parceiras gastaram quase US$ 100 milhões na campanha, que divulgou o filme no mundo todo, e, como pagamento, o filme incluiu cenas exibindo de maneira proeminente os produtos. Para *Shrek 2*, várias companhias se comprometeram a fazer propagandas em *parceria de marca*, como Burger King, Pepsi-Cola, Ge-

neral Mills, Hewlett-Packard e Activision. As sorveterias Baskin-Robbins exibiam figuras de papelão das personagens Shrek, Burro e Gato de Botas em volta do gigantesco "Sundae de lama quente do Shrek". O serviço postal americano também entrou na jogada, usando selos do Shrek e do Burro em bilhões de cartas. Títulos menos *mainstream* dependem também de *marketing cruzado*, e um exemplo é *Prova de fogo* (*Akeelah and the bee*), divulgado com pôsteres, copos de café e outros materiais promocionais na rede Starbucks. O documentário *Basquete blues* (*Hoop dreams*) foi promovido pela Nike e pela National Basketball Association.

Exibição: Cinema e vídeo

Estamos mais acostumados com a fase de exibição, o momento em que compramos um ingresso ou colocamos um DVD para assistir, ou fazemos o *download* de um filme. A exibição no *cinema* envolve apresentar o filme para um público que paga para entrar, como em casas comerciais. Outras salas de cinema podem ser encontradas em centros de arte, museus, festivais e clubes de cinema. A exibição *fora* desses espaços inclui todas as outras apresentações — em vídeo, transmissões a cabo ou satélite, e exibições em escolas ou universidades.

"GUS VAN SANT: *Seus filmes dominam o circuito de museu nos EUA — Minneapolis, Columbus...* DEREK JARMAN: *Sim, especialmente Minneapolis. É ali que os filmes realmente tiveram uma vida, se inseriram no estudo de alunos — o que é uma vida. E agora continuam no vídeo, então nunca me sinto isolado.*"

— Gus Van Sant, diretor, entrevistando Derek Jarman, cineasta independente

A exibição pública de um filme, contudo, foca no cinema comercial. A maior parte das salas exibe lançamentos nacionais das grandes distribuidoras, enquanto outras se especializam em filmes estrangeiros ou independentes. Como um todo, o público do cinema não é colossal. Nos EUA, vendem-se por volta de 30 milhões de ingressos por semana, o que parece muito até compararmos com o público semanal de TV, cerca de 200 milhões. Apenas um quinto da população vai ao cinema de maneira regular.

Os cinemas mais frequentados fazem parte de redes ou circuitos e, na maioria dos países, são controlados por algumas poucas companhias. Até os anos 1980, a maior parte dos cinemas possuía apenas uma sala, mas exibidores começaram a perceber que muitas telas num mesmo local reduziriam gastos. O cinema multiplex, contendo três ou mais salas, e o megaplex, com 16 ou mais, atraíram públicos muito maiores do que o que o cinema de apenas uma sala conseguiria. Cabines de projeção e *bonbonnières* centralizadas também diminuem despesas. O *boom* na construção de cinemas multiplex permitiu que os exibidores melhorassem seus serviços, oferecendo lugares em formato estádio, som digital e, em alguns casos, Imax e 3D. Os cinemas multiplex também dedicam exibições ocasionais a mercados de nicho, como no caso de transmissões ao vivo de ópera exibidas digitalmente ou uma matinê semanal dedicada a mulheres com bebês. Os cinemas multiplex são agora o padrão na América do Norte, na Europa e em partes da Ásia, com guloseimas ajustadas ao gosto local — pipoca e doces praticamente em todo o mundo, mas também cerveja (na Europa) e lula seca (em Hong Kong).

Filmes no cinema: Um perfil da exibição em cinemas internacionais em 2007

Produção mundial de filmes para o cinema: 5.039 títulos
Bilheteria mundial: 7,1 bilhões de ingressos
Número de salas em todo o mundo: 147.207
Receita bruta da bilheteria mundial: US$ 26 bilhões

Receita da bilheteria dos EUA: US$ 8,84 bilhões
Receita da bilheteria da Europa Ocidental: US$ 7,5 bilhões
Receita da bilheteria do Japão: US$ 1,69 bilhão

Países e números de salas
Maior: EUA 38.974; China 36.112; Índia 10.189; França 5.398; Alemanha 4.832; Espanha 4.296; Itália 4.091; México 3.936; Reino Unido 3.596; Japão 3.221
Menor: Luxemburgo 24; Omã 19; Azerbaijão 17; Argélia 10

Salas por milhão de pessoas
Maior: Islândia 156
Menor: Índia 9.2
Outros: EUA 129; Suécia 115; Espanha 95; Austrália 95; Canadá 91; Reino Unido 59; China 27; Japão 25; Rússia 19

Preços médios dos ingressos
Maior: Noruega US$ 12,80; Dinamarca US$ 12,47; Suíça US$ 12,17, Suécia US$ 11,71
Menor: Peru US$ 1,79; Bolívia US$ 1,67; Filipinas US$ 1,61; Índia US$ 0,53
Outros: Reino Unido US$ 10,12; Austrália US$ 8,87; França US$ 8,16; Canadá US$7,70; EUA US$ 6,82

Parcela dos filmes norte-americanos nos rendimentos de bilheteria no exterior
Maior: China, 54,5%; Japão, 47,7%; Coreia do Sul, 44,6%
Menor: Áustria, 1.9%; Lituânia, 2,6%; Portugal, 2,7%
Outros: Itália, 31,7%; México, 13,2%; Letônia, 5,4%

Fonte: *Screen Digest*

Os Estados Unidos são o mercado de cinema mais lucrativo, constituindo 32% das receitas de bilheteria globais (veja tabela). Por país, o Japão vem em segundo lugar, principalmente devido ao alto preço dos ingressos. Países da Europa Ocidental, da Ásia e do Pacífico vêm em se-

ACESSE O BLOG
Por que oferecer diversão às mamães e aos bebês? Investigamos isso em "Women and children first". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=2197.**

guida. Suprindo aproximadamente 25% da bilheteria global, a Europa Ocidental (incluindo o Reino Unido e os países nórdicos) é o mais importante mercado regional fora da América do Norte. Por essas razões, cineastas de todo o mundo buscam distribuição nesses países prósperos.

Os mercados menos significativos são a América Latina, a Europa Oriental, a China, a Índia, o Oriente Médio e a África. A estratégia do multiplex tem desbravado esses territórios. Eles possuem poucas salas *per capita*, e empreendedores têm dado início a ambiciosos projetos de multiplex na Rússia, na China e na América Latina. Distribuidores de Hollywood veem os cinemas multiplex estrangeiros como uma oportunidade de ouro. Ao investirem em cinemas internacionais, eles garantem um mercado para seu produto. (Leis antitruste dos EUA os proíbem de possuir cinemas no país.) Historicamente, distribuidores de Hollywood têm retido filmes de muitos países quando os preços dos ingressos locais foram baixos demais para gerar muito lucro. Em 2000, o preço médio de um ingresso nas Filipinas ficava em torno de US$ 0,70; na Índia, US$ 0,20. À medida que países em desenvolvimento ampliaram a sua classe média, o conforto dos cinemas multiplex começou a atrair espectadores mais abonados que não frequentavam os antigos cinemas de apenas uma sala. Em 2007, devido em grande parte à expansão do multiplex, o preço médio global dos ingressos era de US$ 3,73, um pico sem precedentes.

Em 1999, quatro dos 3.126 cinemas em que *Guerra nas estrelas: Episódio I — A ameaça fantasma* (*Star wars: Episode I — The phantom menace*) era exibido possuíam projetores digitais. Mas esses quatro viraram manchete e muitos prediziam que cinemas iriam constantemente se converter para o formato digital. As vantagens eram óbvias: os milhares de cópias em película 35 mm necessários para um lançamento nacional são enormemente custosos, e despesas com remessa representam um ônus tanto para os distribuidores quanto para os cinemas; portanto, filmes entregues aos cinemas em discos rígidos compactos seriam muito mais baratos. Sem filmes para passar, projecionistas bem pagos também perderiam o emprego; um gerente de cinema poderia apertar botões para iniciar as projeções, independentemente de quantas salas houvesse. A película não seria arranhada, nem acumularia poeira.

O obstáculo era que equipar uma única tela para projeção digital custaria US$ 150 mil ou mais, enquanto projetores de 35 mm, apenas US$ 30 mil — e muitos cinemas já possuíam projetores que durariam anos. A marcha de conversão para o formato digital foi mais lenta do que se esperava, e os estúdios de Hollywood pressionaram exibidores relutantes oferecendo descontos no aluguel. Produtores como Jeffrey Katzenberg, da DreamWorks Animation, e diretores como James Cameron queriam trabalhar exclusivamente em 3D, o que requer projetores digitais. Em meados de 2008, quando o escopo da crise financeira mundial estava começando a ficar aparente, apenas 4.847 salas das 38.159 dos Estados

Unidos haviam sido convertidas para projeção digital. O severo revés econômico atrasou a conversão ainda mais. Em 2009, Katzenberg queria abandonar seu plano de lançar *Monstros vs. alienígenas* (*Monsters vs. aliens*) em mais de cinco mil salas 3D. Ele teve de se contentar com cerca de duas mil.

Ainda que filmes sejam exibidos em locais como museus, bibliotecas e clubes de cinema, a alternativa mais importante aos cinemas comerciais têm sido os *festivais de cinema*.

O primeiro grande festival de cinema anual aconteceu em Veneza, em 1938, e, embora tenha tido que ser suspenso durante a Segunda Guerra Mundial, ele foi ressuscitado depois e continua até hoje. Festivais foram instaurados em Cannes, Berlim, Karlovy Vary, Moscou, Edimburgo e muitas outras cidades. Hoje existem milhares de festivais em todo o mundo — alguns grandes e influentes, como o Festival Internacional de Cinema de Toronto, outros voltados primariamente a trazer filmes incomuns para públicos locais, como o Festival de Cinema de Wisconsin em Madison. Alguns festivais promovem gêneros específicos, como o Festival Internacional de Cinema Fantástico de Bruxelas, ou um assunto específico, como o Festival de Cinema Gay e Lésbico de Nova York.

Ocasionalmente, tais festivais exibem os principais filmes de Hollywood: em 2006, *O código Da Vinci* (*The Da Vinci code*) abriu o Festival de Cannes. Geralmente, porém, o foco é no cinema menos popular. Alguns festivais, como o de Cannes e o de Pusan, na Coreia do Sul, incluem mercados nos quais tais filmes podem encontrar distribuidores. O Festival de Cinema Internacional até ajuda a financiar filmes feitos em países emergentes. Nem todos os festivais concedem prêmios, mas aqueles que o fazem, especialmente os grandes — mais notavelmente Cannes, Veneza e Berlim —, podem chamar a atenção para filmes que poderiam ficar perdidos no meio de centenas de outros que circulam nos festivais.

ACESSE O *BLOG*

O Festival de Cannes é o maior de todos. Resenhamos uma excelente história do festival em "Cannes: Behind the art, hype, and politics". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=931.**

Os festivais oferecem um escoadouro de distribuição e exibição para filmes que talvez nunca fossem selecionados para lançamento fora de seu país de origem. Por exemplo, em meados dos anos 1980, organizadores de festivais foram atraídos por novos e instigantes trabalhos vindos do Irã. Mesmo sem muita exibição nas salas de cinema, os filmes de Abbas Kiarostami, Mohsen Makhmalbaf e seus compatriotas tornaram-se atrações de destaque nos festivais. Sua proeminência levou à distribuição comercial de um ou outro filme na Europa e na América do Norte. Embora as exibições em festivais não tenham tornado os filmes lucrativos, o governo iraniano patrocinou tais obras como uma maneira de conseguir mais destaque internacional para o país e sua cultura.

Passar de festival para festival torna-se um modo de distribuição para muitos filmes, que às vezes são promovidos por astros ou diretores em sessões de entrevistas. Se um filme não consegue um distribuidor para as salas de cinema, pode ser lançado diretamente em DVD ou exibido em

"Acabei percebendo que minha temporada nos festivais é minha temporada nos cinemas."

— Joe Swanberg, diretor independente, *Hanna Takes the Stairs*

canais especializados de TV a cabo, como o Sundance Channel e o Independent Film Channel nos Estados Unidos.

Os festivais de cinema oferecem exibição "em salas de cinema", já que a maioria deles mostra filmes em cinemas locais e vende ingressos. Nas duas semanas do Palm Springs International Film Festival, por exemplo, participam do evento um cinema multiplex de nove telas, um de três telas, o auditório de um museu local e outro num centro de artes comunitário.

ACESSE O *BLOG*
Os DVDs mudaram a maneira como os filmes contam suas histórias? Não muito, como explicamos em "New media and old storytelling". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=9827.**

Mercados auxiliares: Levando os filmes além da sala de cinema

Quando um filme encerra as exibições em salas de cinema, ele continua a viver. Desde fins dos anos 1970, o vídeo criou um amplo leque de mercados auxiliares, e estes geralmente rendem mais dinheiro do que o lançamento nos cinemas. Os distribuidores planejam cuidadosamente o momento de lançamento dos vídeos, colocando o filme primeiro em aviões e sistemas de televisão de hotéis, depois em programas de TV *pay-per-view*, em DVD e, por fim, na TV, em estações de satélite e a cabo, e em reexibições a cabo. O vídeo revelou-se uma dádiva também para os distribuidores menores. Filmes estrangeiros e independentes rendem receitas magras na exibição em salas, mas os mercados de vídeo podem tornar esses produtos lucrativos.

Como apenas um quinto dos norte-americanos frequenta o cinema regularmente, a televisão, de uma forma ou de outra, tem mantido o funcionamento do mercado. Durante os anos 1960, as redes de televisão dos EUA começaram a sustentar a produção de Hollywood comprando os direitos de difusão da produção dos estúdios. Cineastas com baixo orçamento dependiam das vendas para a televisão europeia e para as empresas de TV a cabo norte-americanas. A televisão criou um importante mercado de filmes fora das salas de cinema, um mercado que os estúdios cinematográficos têm explorado desde então.

Quando o aluguel de fitas de videocassete se tornou popular nos anos 1980, inicialmente os estúdios estavam convencidos de que seu negócio sofreria, o que não aconteceu. Durante os anos 1990, as visitas ao cinema cresceram significativamente em todo o mundo. Em 1997, quando o formato DVD foi introduzido, os consumidores o adotaram entusiasticamente. O disco era portátil, ocupava menos espaço de armazenagem que uma fita de VHS e oferecia imagem e som de qualidade superior. Podia ser tocado em *players* de mesa, *players* portáteis, consoles de *videogames* e computadores. O DVD incentivou a instalação de *home theaters* com TVs de tela grande e múltiplos alto-falantes, além de ser uma tecnologia amplamente disponível. Nos EUA, a cadeia Wal-Mart tornou-se a principal fornecedora de DVDs, respondendo por mais de um terço de

todas as vendas. Mais uma vez, apesar dos temores dos estúdios, mesmo a chegada do DVD não afastou o público das salas de cinema.

Os principais estúdios norte-americanos fundaram as suas próprias divisões de entretenimento doméstico para vender DVDs. Como a criação dos discos custa menos do que a das fitas de VHS, os estúdios tiveram grande lucro. Em 2007, os principais estúdios norte-americanos ganharam cerca de US$ 9,6 bilhões em salas de cinema de todo o mundo, enquanto as vendas e as locações de vídeos para uso doméstico renderam US$ 24 bilhões. A maioria da receita do mercado de DVDs provém da venda, que garante aos estúdios lucros muito superiores aos das locações.

Atualmente, apesar de o mercado de DVD sustentar a maior parte da produção cinematográfica voltada para as salas de cinema, estas continuam centrais no sistema de exibição. Uma exibição em sala de cinema concentra o interesse do público: os críticos fazem resenhas do filme, a televisão e a imprensa o divulgam e as pessoas conversam sobre ele. A exibição no cinema é a plataforma de lançamento do filme, que geralmente determina o seu grau de sucesso nos mercados auxiliares. Filmes que são sucesso no cinema chegam a representar 80% das locações de uma locadora de vídeos ou de um serviço da internet.

Embora o público tenha crescido em todo o mundo durante os anos 1990, a maior parte desse crescimento se deu em novos mercados. A frequência de público nos EUA e na Europa mostrou sinais de lento declínio. As salas comerciais estavam competindo com os *home theaters*, os *videogames* e o entretenimento pela internet. Desde o início dos anos 2000, os exibidores têm se preocupado especialmente com a diminuição das janelas — o tempo entre o lançamento de um filme no circuito comercial e o seu lançamento em DVD e outras plataformas. A preocupação é que, se o DVD for lançado pouco depois da exibição nos cinemas, o público simplesmente esperará por ele. Algumas firmas de distribuição pequenas estão fazendo experiências com o lançamento simultâneo de filmes em salas de cinema, DVD e televisão a cabo, uma prática que eliminaria a janela que protege os exibidores.

Um chamariz que os exibidores estão usando para manter a fidelidade do público é a construção de telas Imax em cinemas multiplex, onde são exibidas as grandes produções dos estúdios nesse formato de imersão. *O expresso polar* (*The polar express*), *O galinho Chicken Little* (*Chicken Little*) e outros lançamentos conseguiram boa parte de sua receita em Imax e Imax 3-D. Títulos das séries *Harry Potter* e *Batman* também são exibidos em cinemas Imax e em cinemas comuns. O fato de os ingressos para esse formato serem mais caros beneficia igualmente o exibidor e o estúdio.

Além de usar a internet para promover filmes, Hollywood vende DVDs através de empresas *on-line* como a Amazon.com. Estas oferecem uma variedade muito mais ampla de títulos do que uma loja física, e o servi-

ço de entregas alcança regiões remotas dos Estados Unidos e de outros países onde esse tipo de loja não existe. Locações de DVD também podem ser lucrativas se realizadas *on-line* pelo Netflix, que oferece locações ilimitadas mediante o pagamento de uma taxa de assinatura. As grandes cadeias de locação como a Blockbuster estabeleceram programas similares, além das lojas convencionais.

ACESSE O *BLOG*
Muitos filmes estão disponíveis na Internet para serem baixados, legal ou ilegalmente. Isso não quer dizer que todos os filmes estarão *on-line* algum dia. Conversamos sobre a razão para isso com dois especialistas em restauração em "The celestial multiplex". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=595.**

O passo seguinte dos estúdios foi eliminar o custo das cópias físicas, vendendo filmes para *download* ou cobrando locações via *streaming*. À medida que o acesso por banda larga aumenta em capacidade e mais pessoas adquirem conexões de alta velocidade, filmes de qualquer extensão podem ser disponibilizados *on-line*. O vídeo por encomenda promete grandes lucros e a codificação digital pode ser usada para impedir que os consumidores copiem os filmes. O objetivo dos distribuidores é criar um sistema que dependa menos da compra ou da locação e mais da aquisição de um serviço.

ACESSE O *BLOG*
Para algumas reflexões sobre ver filmes em iPod, veja "Area man lives in fear that attractive woman will ask what's on his iPod". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=40.**

Para promover essa meta, o Netflix expandiu seu serviço e acrescentou o recurso "Assista instantaneamente" ("Watch instantly"). Como parte da mensalidade dos clientes, eles têm acesso a cópias de filmes por *streaming* com qualidade quase igual à do DVD. Em vez da longa espera necessária para o *download* de um longa-metragem que poderá ser guardado, os espectadores podem começar a assistir ao vídeo num minuto, mas não podem gravá-lo nem fazer uma cópia. A Apple também tem um serviço pela sua loja iTunes, cobrando o acesso a filmes em *streaming* para PCs, Macs, iPhones e iPods. Filmes recentes são disponibilizados um mês após o lançamento em DVD, e há títulos mais antigos disponíveis por um preço menor.

ACESSE O *BLOG*
Conversamos sobre capas de DVDs piratas em "Our first anniversary, with a note on the unexpected fruits of film piracy". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=1351.**

Apesar do rápido sucesso do formato, os DVDs também causaram algumas preocupações aos distribuidores. Como os discos são fáceis de copiar e de fabricar em grandes quantidades, a pirataria deslanchou em todo o mundo. Um DVD pirata de um filme de Hollywood podia ser vendido na China ao preço módico de US$ 0,80. Além disso, com quase 60 mil títulos disponíveis no final de 2005, o espaço físico nas prateleiras era altamente disputado, por isso cadeias de descontos jogaram títulos de venda lenta nas cestas de promoções. Os preços de varejo do DVD começaram a cair. Os distribuidores tinham a esperança de que um novo formato, o DVD de alta definição, parasse com a pirataria e revigorasse o mercado, persuadindo os espectadores a comprar seus títulos favoritos mais vez. A longo prazo, eles esperavam que os consumidores começassem a evitar as mídias físicas: muito melhor comprar filmes *on-line* e, usando um dispositivo de convergência como o XBox 360 ou o Playstation, vê-los no monitor de televisão da família. Porém, então, a sala de cinema estaria ainda mais ameaçada.

O vídeo de uso doméstico em todas as suas variedades leva os filmes comerciais para dentro de casa. Um outro tipo importante de exibição

fora da sala de cinema é constituído pelos filmes feitos por amadores e por cineastas aspirantes. A maioria deles são compartilhados pela internet, pelo YouTube e outros *sites*. Alguns cineastas, porém, querem mostrar seu trabalho diante de um público que esteja fisicamente presente.

Para suprir essa demanda, surgiram festivais de filmes DIY ["faça você mesmo"], incluindo o DIY Film Festival, com base em Los Angeles e levado para outras cidades. Outro festival começou em 2011, quando dez pequenas equipes de cineastas em Washington aceitaram o desafio de fazer um curta em 48 horas. Todos os curtas finalizados seriam mostrados imediatamente após o prazo final de entrega. O resultado foi o 48 Hours Film Project, que promove desafios semelhantes todos os anos num número cada vez maior de cidades, totalizando mais de 70 em 2009. Mais informalmente, o movimento Kino teve início em 1999 em Montreal com o *slogan* "Faça algo bom com nada, algo melhor com pouco e faça agora!". O movimento consiste de reuniões locais em aproximadamente 50 cidades pelo mundo. Os grupos normalmente se encontram uma vez por mês para mostrar seus últimos filmes para seus membros.

ACESSE O *BLOG*
Nessa era de novas mídias, será que os filmes perderam a sua importância para o público? Alguns diriam que sim, mas vamos contra essa ideia em "Movies still matter". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=475.**

Com a popularização da funcionalidade de vídeo de baixa resolução para telefones celulares e a disponibilização de *softwares* de pós-produção de baixo custo, um número maior de pessoas é capaz de capturar imagens em movimento sem treinamento algum. Grande parte do que elas filmam permanece em forma de filmagens não editadas, que podem ser mostradas a amigos e familiares e apagadas posteriormente. Aparelhos de música portáteis ganharam telas de vídeo, possibilitando que filmes possam ser vistos em qualquer lugar. A tecnologia digital tornou a experiência de assistir a filmes fora do cinema mais informal e onipresente do que nunca.

ACESSE O *BLOG*
Será que filmes de Hollywood se tornaram menos populares internacionalmente? Mais uma vez, não acreditamos nisso, como explicamos em "O mundo rejeita os *blockbusters* de Hollywood!?" ("World rejects Hollywood blockbusters!?"). Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=458.**

Implicações artísticas de distribuição e exibição

Faturamento, sinergia, preços de ingressos e filmes em *videogames* parecem distantes da questão do cinema como arte. O cinema, porém, é um meio tecnológico geralmente voltado a um público amplo, por isso os modos como os filmes circulam e são exibidos podem afetar a experiência dos espectadores. O DVD torna o ato de assistir a filmes uma atividade individual ou de pequenos grupos, mas ver um filme numa sala de cinema cheia provoca uma reação diferente. A maioria das pessoas diz que as comédias parecem mais engraçadas no cinema, em que a risada contagia a multidão. Os cineastas estão cientes dessa diferença e regulam o ritmo das comédias para que as risadas não abafem as falas importantes.

A distribuição e a exibição de fitas de vídeo abriram o leque de opções narrativas. Até os anos 1980, não era possível assistir a um filme sempre que quiséssemos. Com as fitas de vídeo e especialmente com os DVDs,

espectadores podem estudar um filme atentamente. Materiais com bônus encorajam o espectador a rever o filme para focar aspectos que tenham passado despercebidos. Alguns cineastas se aproveitaram dessa oportunidade para criar *filmes quebra-cabeça* como *Amnésia* (*Memento*) e *Donnie Darko*, que fãs escrutinizam atrás de pistas para resolver enigmas do enredo (**1.42**, **1.43**). Versões em vídeo podem complicar a versão do cinema, como o final extra de *Efeito borboleta* (*The butterfly effect*). Alguns filmes interativos em DVD permitem aos espectadores escolher como o enredo se desenvolverá, como é o caso do DVD de *11:14*, de Greg Marks, que permite entrar em linhas paralelas do enredo em pontos diferentes, efetivamente remodelando a forma geral do filme.

"Matrix (The Matrix) *é entretenimento para a era de convergência das mídias, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser limitada a apenas uma mídia.*"

— Henry Jenkins, analista de mídia

À medida que a internet se torna uma plataforma mais difundida para distribuição de filmes, devemos esperar variações na forma narrativa. Narrativas curtas já estão à vontade *on-line*, com desenhos e comédias. Eventos como os festivais do 48 Hour Film Project encorajam curtas-metragens, especialmente presumindo que a maioria deles serão distribuídos na internet. Certamente encontraremos filmes designados especialmente para telefones celulares; séries como *24* criam "*mobisodes*", ramificações do enredo principal veiculado na TV. A *web* é o lugar mais lógico para filmes interativos que usam *links* para amplificar ou desviar uma determinada ação.

ACESSE O *BLOG*
Veja fotos de um *movie palace* espetacularmente restaurado em "A tale of 2 — make that 1 and 1/3 screens" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=3941.**

Marketing e *merchandising* podem estender o enredo de um filme de maneiras intrigantes. Os romances e *videogames* da saga *Guerra nas estrelas* dão mais aventuras às personagens e expandem o compromisso dos espectadores com os filmes. O *site* de *Amnésia* dá dicas de como interpretar o filme. Os *videogames* de *Matrix* fornecem informação crucial para os enredos dos filmes, enquanto o segundo filme da trilogia dava dicas para progredir nos *videogames*. À medida que um mundo ficcional muda de uma plataforma para a outra, é criada uma saga multimídia, e a experiência do espectador irá mudar de acordo com isso. Espectadores de *Matrix* que não jogaram os *videogames* entendem o enredo de uma maneira diferente daqueles que o fizeram.

O estilo também pode ser afetado pela distribuição e exibição, como fica evidente no tamanho da imagem. Da década de 1920 à década de 1950, filmes eram feitos para ser exibidos em grandes ambientes (**1.44**), e um cinema típico urbano tinha 1.500 lugares e uma tela de 15,24 metros de largura. Tal escala dava uma grande presença às imagens e permitia que detalhes fossem vistos com facilidade. Os diretores podiam encenar diálogos com várias personagens no quadro, todos com proeminência (**1.45**). Em um cinema daquela época, um primeiro plano mais fechado tinha um grande impacto.

Quando a televisão foi popularizada na década de 1950, sua imagem era pouco nítida e muito pequena, e, em alguns casos, com apenas 10 polegadas diagonais. Programas de TV da época dependiam de quadros



1.42 — Em *Magnólia* (*Magnolia*), o evento meteorológico extraordinário do clímax do filme é previsto pelos numerais recorrentes 8 e 2 (82), que se referem ao capítulo e ao verso do Êxodo, na Bíblia.



1.43 — Em *Magnólia*, o número 82 aparece na forma de uma mangueira no telhado.



1.44 — O interior do Paramount Theater em Portland, Oregon, construído em 1928, com três mil lugares, numa época em que a população era de 300 mil habitantes. Note a decoração elaborada nas paredes e nos tetos, típica dos palácios do cinema da época.



1.45 — Na tela grande de um palácio do cinema, todas as figuras e todos os rostos deste plano de *A cela dos acusados* (*The thin man*, 1934) seriam bem visíveis.



1.46 — *Dragnet — Desafiando o perigo* (*Dragnet*, 1953): A TV, no início, dependia fortemente de primeiros planos devido ao tamanho pequeno da tela.

"Foi só quando assisti [Intriga internacional (North by northwest)] novamente numa tela grande é que percebi, de maneira conclusiva, a enorme diferença que faz o tamanho da tela... Essa pode ser mais uma razão pela qual os mais jovens têm dificuldade em ver filmes mais antigos: eles só os viram na TV, o que reduz o mistério e o impacto mítico dos filmes."

— Peter Bogdanovich, diretor, *A última sessão de cinema* (*The last picture show*) e *Marcas do destino* (*Mask*)

ACESSE O *BLOG*
Exploramos um outro perigo de assistir a filmes em vídeo: logotipos que são sobrepostos nos filmes em "Bugs: the secret history". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=3296.**

em primeiro plano (**1.46**), que podiam ser interpretados facilmente na pequena tela. Nas décadas de 1960 e de 1970, o público do cinema caiu e as salas se tornaram menores. Com telas menores, cineastas começaram a depender de primeiros planos, na mesma maneira da TV, uma tendência que continua até hoje. Enquanto telas modernas de multiplex podem ser razoavelmente grandes, os públicos estão acostumados a encontrar cenas que consistem primariamente de rostos grandes (**1.47**). Agora que a maioria dos filmes são vistos em vídeo, e muitos serão vistos em aparelhos portáteis, é provável que filmes comerciais continuem a filmar conversas em primeiro plano. A esse respeito a tecnologia e circunstâncias de exibição criaram limitações estilísticas; contudo, cineastas têm continuado a utilizar a técnica anterior (**1.48**), efetivamente exigindo que o público veja seus filmes em uma tela grande de cinema.

Há também a questão da proporção da imagem, e novamente a televisão exerceu uma certa influência. Desde a metade da década de 1950,



1.47 — *Voo noturno* (*Red eye*): Primeiríssimos planos dos rostos dos atores são comuns no cinema moderno, em parte devido ao fato de que a maioria dos filmes são vistos em vídeo.



1.48 — Em *Flores de Xangai* (*Hai shang hua*), o diretor Hou Hsiao-hsien constrói cada cena em planos gerais de várias personagens. O resultado perde informação em uma tela pequena, e é visto melhor numa tela de cinema.

virtualmente todas as salas de cinema têm exibido filmes em telas mais largas do que o monitor tradicional de TV. Durante décadas, quando filmes eram exibidos na TV, eles sofriam *cropping*, com certas partes da imagem simplesmente descartadas (**1.49-1.51**). Em resposta, cineastas passaram a enquadrar suas tomadas para incluir uma "área de segurança", colocando as ações principais em um local que caberia bem numa tela de TV, o que gerou diferenças sutis nos efeitos visuais de uma tomada (**1.52**, **1.53**).



1.49 — Em *Tempestade sobre Washington* (*Advise and consent*), de Otto Preminger, uma tomada única no original...



1.50 — ...se torna um par de tomadas na versão para a TV...



1.51 — ...perdendo, desta forma, a percepção que os atores estão simultaneamente reagindo um ao outro.



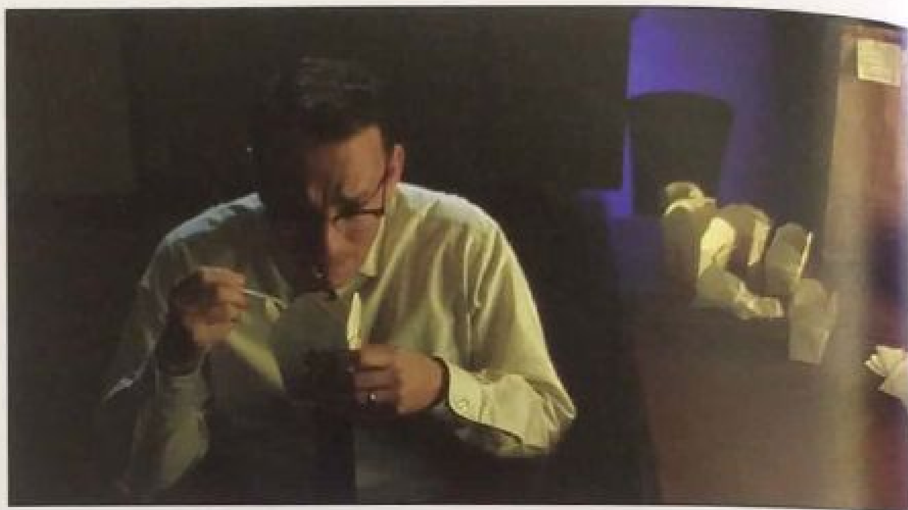
1.52 — Como Rose, a heroína de *Titanic*, sente a alegria de "voar" na proa do navio, a composição horizontal enfatiza seus braços abertos como asas contra o horizonte.



1.53 — Na versão em vídeo, toda a percepção da composição horizontal desaparece.

"Que tal uma versão para celular de cada filme? Talvez no futuro tenhamos quatro versões: filme, TV, DVD e celular. Ainda não sabemos."

— Arvind Ethan David, diretor administrativo da companhia de multimídia Slingshot



1.54 — *Prenda-me se for capaz* (*Catch me if you can*): Como muitos filmes *widescreen* modernos, a informação essencial na esquerda da tela caberia num quadro de TV tradicional. Com a imagem sofrendo *cropping*, perdem-se informações secundárias — a pilha de embalagens vazias de comida que sugere que o agente Hanratty se encontra nessa mesa há dias.

A dependência na área de segurança levou cineastas a empregar mais *singles*, tomadas que mostram apenas um ator. Num quadro *widescreen*, um *single* pode compensar pelo *cropping* exigido pela TV (1.54).

Hoje em dia, à maioria das versões para TV a cabo e DVD dos filmes são aplicados o *letterbox*, que são faixas pretas horizontais ou verticais para aproximar a imagem das proporções exibidas no cinema. A grande maioria dos cineastas aprova essa prática, mas Stanley Kubrick preferia que as versões em vídeo de alguns de seus filmes fossem exibidas na versão *full frame*. Por isso reproduzimos tomadas de *O iluminado* (*The shining*) (2.7, 2.8) *full frame*, mesmo se ninguém assistiu ao filme no cinema com tamanha altura livre. Quase nenhuma sala de cinema comercial exibe filmes *full frame* hoje em dia, mas Jean-Luc Godard geralmente enquadra seus filmes nesse formato; é impossível fazer um *letterbox*



1.55 — Uma tomada bastante densa do clímax de *Detetive* (*Detéctive*), de Godard. Embora seus filmes sejam redimensionados para exibições no cinema e versões em DVD, as composições ficam melhores no formato mais antigo e quadrado.



1.56 — *Alma em pânico* (*Angel face*) é formatado incorretamente num monitor de TV *widescreen*.

(**1.55**) sem minar a composição. Nesses casos, a distribuição e a exibição nos cinemas desses filmes prejudicaram as escolhas dos cineastas, mas as versões em vídeo as expandem.

A introdução de TVs *widescreen* no mercado gerou um novo problema, uma vez que as telas tradicionais possuíam uma relação de aspecto de 4:3, parcialmente porque muito da programação consistia de filmes antigos ou havia sido filmado em película. TVs *widescreen* podem ser boas para filmes recentes, mas material mais antigo pode sofrer, inclusive programas de TV originalmente feitos para aparelhos tradicionais. Uma tela *widescreen* possui uma relação de aspecto 16:9. Se multiplicarmos a relação 4:3 por 3, temos 12:9, então a tela *widescreen* possui um terço da largura da tradicional. Alguns aparelhos possuem controles para ajustar a relação com faixas verticais para permitir o *windowboxing*, o equivalente vertical do *letterboxing*. Sem o *windowboxing*, porém, a imagem é esticada horizontalmente, fazendo pessoas e objetos parecerem esmagados (**1.56**), mas muitos espectadores não sabem alterar a relação de aspecto, e corrigir o problema em alguns aparelhos é difícil.

Mesmo o *product placement* oferece oportunidades artísticas. Normalmente estamos distraídos quando um caminhão da Toyota ou uma caixa de Sucrilhos aparece na tela, mas *De volta para o futuro* (*Back to the future*) integra essas marcas de maneira inteligente em seu enredo. Marty McFly é jogado de 1985 para 1955, e preso numa época sem refrigerantes *diet* — ele pede uma Pepsi *Free* num restaurante e recebe a resposta que Pepsi não é *free*, grátis, e ele precisa pagar. Em outro momento, comprando uma garrafa de Pepsi em uma máquina, Marty tenta freneticamente desenroscar a tampa, mas seu futuro pai, George McFly, casualmente abre a garrafa no abridor da máquina. Refrigerantes da Pepsi entremeiam o filme, reafirmando a inabilidade cômica de Marty de se ajustar à época de seus pais — e talvez excitando nostalgia em espectadores que se lembram como a vida cotidiana mudou desde a sua juventude.

ACESSE O *BLOG*

Os filmes de Jean-Luc Godard apresentam desafios ao projecionista e ao produtor de DVD, como mostramos em "Godard vem em diversas formas e tamanhos" ("Godard comes in many shapes and sizes"). Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=1592.**

RESUMO

A arte do cinema depende da tecnologia, desde os primeiros experimentos com movimento aparente aos programas mais avançados de computador. Também depende das pessoas que usam a tecnologia, que se reúnem para fazer filmes, distribuí-los e exibi-los. Desde que um filme seja voltado a um público, por menor que seja, ele entra na dinâmica social de produção, distribuição e exibição. A partir da tecnologia e dos processos de trabalho, cineastas criam uma experiência para o público e, para chegar lá, precisam tomar decisões com relação à forma e ao estilo. Que opções estão disponíveis para eles? Como os cineastas organizam o filme como um todo? Como usam as técnicas do meio? As próximas duas partes do livro fazem um levantamento das possibilidades.

DAQUI PARA FRENTE

A produção de Colateral

Nosso estudo de caso, a produção de *Colateral*, deriva em parte do *making-of* "City of night: The making-of *Collateral*", um documentário de 39 minutos que cobre as decisões sobre a filmagem em vídeo HD, a iluminação no interior do táxi e a trilha sonora em três movimentos que acompanha o clímax do filme. O documentário e as filmagens dos atores ensaiando e sobre os efeitos especiais da sequência final podem ser encontrados no DVD (*DreamWorks Home Entertainment* nº 91.734; o DVD foi produzido exclusivamente numa versão *letterbox*).

O artigo "Hell on wheels", de Jay Holben, publicado na *American cinematographer* (pp. 40-51 na edição de agosto de 2004), foca nas câmeras usadas na produção e na iluminação. David Goldsmith descreve a versão original do roteiro, situado em Nova York, em "*Collateral*: Stuart Beattie's character-driven thriller" (*Creative screenwriting*, 11, 4 [2004], pp. 50-3). Dois artigos *on-line* sobre as decisões artísticas e o estilo do filme são "How DP Dion Beebe adapted to HD for Michael Mann's *Collateral*", de Bryant Frazer, no *site* da International Cinematographers Guild (www.cameraguild.com/interviews/chat_beebe/beebe_collateral.html), e "Seeing in the dark for *Collateral*: Director Michael Mann re-invents digital filmmaking", de Daniel Restuccio (findarticles.com/p/articles/mi_m0HNN/is_8_19/ain6171215/pg_1, edição de agosto de 2004).

A ilusão do movimento cinematográfico

Por cerca de 80 anos, escritos sobre cinema sustentaram que vemos movimento em filmes devido à "persistência da visão". Hoje, nenhum pesquisador de percepção aceitaria essa explicação. Vários processos ópticos estão envolvidos, como indicamos nas páginas 39-40, principalmente a fusão do efeito *flicker* [cintilação] e o movimento aparente. Mais especificamente, os estímulos num filme representam o movimento aparente de curto alcance, no qual mudanças em pequena escala provocam atividade em diferentes partes do córtex visual. O movimento fílmico se dá no cérebro, não na retina. Para uma explicação dessas ideias, e uma crítica detalhada da explicação tradicional, ver Joseph e Barbara Anderson, "The myth of persistence of vision revisited", no *Journal of film and video*, 45, 1 (primavera, 1993), pp. 3-12, disponível *on-line* em www.uca.edu/org/ccsmi/ccsmi/classicwork/myth%20revisited.htm.

As raízes na tecnologia

André Bazin sugeriu que a raça humana sonhava com o cinema antes de ele realmente surgir: "O conceito que os homens tinham do cinema existia, por assim dizer, completamente montado em suas mentes, como num paraíso platônico" (*What is cinema?*, vol. 1. Berkeley, University of California Press, 1967, p. 14). Ainda assim, quaisquer que sejam seus antecedentes na Grécia antiga e na Renascença, o cinema só se tornou tecnicamente possível no século XIX.

Para existir, o cinema dependeu de um número de descobertas em campos da ciência e da indústria: na óptica e na fabricação de lentes, no controle da luz (especialmente através de lâmpadas de arco), na química (especialmente a produção de celulose), na produção de aço, nas máquinas de precisão e em outras áreas. A máquina do cinema é próxima de outras máquinas do período. Por exemplo, engenheiros do século XIX desenvolviam máquinas que intermitentemente desenrolavam, avançavam, perfuravam, avançavam novamente e enrolavam uma faixa de material numa velocidade constante. O mecanismo de movimento em câmeras e projetores é um desenvolvimento tardio de uma tecnologia que já era possível na máquina de costura, no telégrafo e na metralhadora. As origens do filme no século XIX, baseado em processos mecânicos e químicos, são particularmente evidentes hoje, já que estamos acostumados à mídia eletrônica e digital.

Sobre a história da tecnologia do cinema, veja Barry Salt, *Film style and technology: History and analysis* (Londres, Starword, 1983); e Leo Enticknap, *Moving image technology: From zoetrope to digital* (Londres, Wallflower, 2005). Douglas Gomery desbravou a história econômica da tecnologia do cinema: para um levantamento, veja Robert C. Allen e Douglas Gomery, *Film history: Theory and practice* (Nova York, Knopf, 1985). O livro de referência mais completo sobre o assunto é de Ira Konigsberg, *The complete film dictionary* (Nova York, Penguin, 1997). Uma apreciação divertida da tecnologia do cinema é "The projector", de Nicholson Baker, em *The size of thoughts* (Nova York, Vintage, 1994), pp. 36-50. Brian McKernan fornece uma visão geral da introdução e do desenvolvimento da tecnologia digital em *Digital cinema: The revolution in cinematography, post-production, and distribution* (Nova York, McGraw-Hill, 2005).

Distribuição e exibição

Para levantamentos abrangentes dos principais provedores de conteúdo de hoje, veja Benjamin M. Compaine e Douglas Gomery, *Who owns the media? Competition and concentration in the mass media industry* (Mahwah, NJ, Erlbaum, 2000); Barry R. Litman, *The motion picture mega-industry* (Boston, Allyn & Bacon, 1998); e Edward S. Herman e Robert W. McChesney, *The global media: The new missionaries of global capitalism* (Londres, Cassell, 1997).

Edward J. Epstein oferece uma excelente visão geral das atividades das principais distribuidoras em *The big picture: The new logic of money and power in Hollywood* (Nova York, Random House, 2005). *The Hollywood studio system: A history*, de Douglas Gomery (Londres, British Film Institute, 2005), traça a história das distribuidoras, mostrando suas raízes em estúdios verticalmente integrados, que controlam também a produção e a exibição.

Sobre frequentar cinemas, veja Bruce A. Austin, *Immediate seating: A look at movie audiences* (Belmont, CA, Wadsworth, 1988); Gregory A. Waller (ed.), *Moviegoing in America: A sourcebook in the history of film exhibition* (Oxford, Blackwell, 2002); e Richard Maltby, Melvyn Stokes e Robert C. Allen (eds.), *Going to the movies: Hollywood and the social experience of cinema* (Exeter, University of Exeter Press, 2007); *Shared pleasures: A history of moviegoing in America*, de Douglas Gomery (Madison, University of Wisconsin Press, 1992), oferece uma história da exibição nos EUA.

Estágios da produção do filme

Um bom levantamento da produção é *The filmmaker's handbook*, de Stephen Asch e Edward Pin-

cus (Nova York, Plume, 1999). Sobre o produtor, veja Paul N. Lazarus III, *The film producer* (Nova York, St. Martin's Press, 1991), e o relato arguto de Lynda Obst, *Hello, he lied* (Nova York, Broadway, 1996). Art Linson, produtor de *Os intocáveis* (*The untouchables*) e *Clube da luta* (*Fight club*), escreveu dois livros interessantes sobre seu papel: *A pound of flesh: Perilous tales of how to produce movies in Hollywood* (Nova York, Grove Press, 1993) e *What just happened? Bitter Hollywood tales from the front line* (Nova York, Bloomsbury, 2002). Os detalhes da preparação e da organização da filmagem são explicados em *The film director's team: A practical guide to production managers, assistant directors, and all filmmakers*, de Alain Silver e Elizabeth Ward (Los Angeles, Silman-James, 1992). Para um levantamento sobre direção, veja Tom Kingdon, *Total directing: Integrating camera and performance in film and television* (Beverly Hills, CA, Silman-James, 2004). Muitos livros sobre *making-of* incluem exemplos de *storyboards*; veja também Steven D. Katz, *Film directing shot by shot* (Studio City, CA, Wiese, 1991). Sobre cenários e *design* de produção, veja Ward Preston, *What an art director does* (Los Angeles, Silman-James, 1994); *The film editing room handbook*, de Norman Hollyn (Los Angeles, Lone Eagle, 1999), oferece um relato detalhado de procedimentos de edição de som e imagem. Métodos baseados em computador são discutidos em Gael Chandler, *Cut by cut: Editing your film or video* (Studio City, CA, Michael Wiese, 2004). Uma gama variada de funções, de diretor assistente a coordenador de reposição de boca ou bico, é explicada pelos próprios trabalhadores em Barbara Baker, *Let the credits roll: Interviews with film crew* (Jefferson, NC, McFarland, 2003).

Vários livros explicam como filmes independentes são financiados, produzidos e vendidos. Os mais abrangentes são David Rosen e Peter Hamilton, *Off-Hollywood: The making and marketing of independent films* (Nova York, Grove Weidenfeld, 1990), e Gregory Goodell, *Independent feature film production: A complete guide from concept through distribution* (2ª ed.) (Nova York, St. Martin's Press, 1998). *What I really want to do is direct*, de Billy Frolic (Nova York, Plume, 1997), segue sete graduados d escola de cinema tentando realizar seus filmes d baixo orçamento. Christine Vachon, produtora d *Meninos não choram* (*Boys don't cry*) e *Longe d paraíso* (*Far from heaven*), compartilha seus *insights* em *Shooting to kill* (Nova York, Avon, 1998). Veja também Mark Polish, Michael Polish e Jonathan Sheldon, *The declaration of independent filmmaking: An insider's guide to making movies outside of Hollywood* (Orlando, FL, Harcourt, 2005).

Em *How I made a hundred movies in Hollywood and never lost a dime* (Nova York, Random House, 1990), Roger Corman revê sua carreira no cinema *exploitation*. Uma amostra: "Na primeira metade de 1957 eu capitalizei as manchetes sensacionalistas que seguiram o lançamento do satélite russo *Sputnik*... Filmei *War of the satellites* em menos de dez dias. Ninguém sequer sabia como era a aparência do satélite, era como eu dizia que ele devia parecer" (pp. 44-5). Corman também fornece a introdução de *All I needed to know about filmmaking I learned from the Toxic Avenger: The shocking true story of Troma Studios*, de Lloyd Kaufman (Nova York, Berkeley, 1998), que conta em detalhes a produção de clássicos da Troma, como *The class of Nuke'em High* e *Aqui caiu um zumbi* (*Chopper chicks in Zombietown*). Veja também as entrevistas reunidas em Philip Gaines e David J. Rhodes, *Micro-budget Hollywood: Budgeting (and making) feature films for $50,000 to $500,000* (Los Angeles, Silman-James, 1995).

John Pierson, produtor, distribuidor e observador de festival, explica como *O balconista*, *Ela quer tudo* (*She's gotta have it*), *Sexo, mentiras e videotape* (*Sex, lies and videotape*) e outros filmes de baixo orçamento tiveram sucesso em *Spike, Mike, Slackers, and Dykes* (Nova York, Hyperion Press, 1995). *Cinema of outsiders: The rise of American independent film*, de Emanuel Levy (Nova York, New York University Press, 1999), fornece um levantamento histórico. A história do período inicial de uma distribuidora importante de filmes independentes, a Miramax, é examinada em Alissa Perren, "Sex, lies

and marketing: Miramax and the development of the quality indie blockbuster", *Film Quarterly* 55, 2 (inverno, 2001-2002), pp. 30-9.

Podemos aprender bastante sobre produção de estudos de caso. Veja Rudy Behlmer, *America's favorite movies: Behind the scenes* (Nova York, Ungar, 1982); Aljean Harmetz, *The making-of "The wizard of Oz"* (Nova York, Limelight, 1984); John Sayles, *Thinking in pictures: The making-of the movie "Matewan"* (Boston, Houghton Mifflin, 1987); Ronald Haver, *"A star is born": The making-of the 1954 movie and its 1985 restoration* (Nova York, Knopf, 1988); Stephen Rebello, *Alfred Hitchcock and the making-of "Psycho"* (Nova York, Dembuer, 1990); Paul M. Sammon, *Future noir: The making-of "Blade Runner"* (Nova York, HarperPrism, 1996); e Dan Auiler, *"Vertigo": The making-of a Hitchcock classic* (Nova York, St. Martin's, 1998). *Monster: Living off the big screen*, de John Gregory Dunne (Nova York, Vintage, 1997), são memórias dos oito anos passados reescrevendo o roteiro que se tornou *Íntimo e pessoal* (*Up close and personal*). Muitas das produções de Spike Lee foram documentadas com diários e notas de produção, como, por exemplo, *"Do the right thing": A Spike Lee joint* (Nova York, Simon & Schuster, 1989). Para a cena independente, *Shooting to kill*, de Vachon, mencionado acima, documenta a produção de *Velvet Goldmine*, de Todd Haynes.

A palavra dos cineastas

Livros reunindo entrevistas com cineastas se tornaram comuns nas últimas décadas. Mencionaremos entrevistas com *designers*, diretores de fotografia, montadores, técnicos de som e outros nos capítulos sobre cada técnica. O diretor, porém, supervisiona todo o processo, então listaremos aqui algum dos melhores livros de entrevistas: Peter Bogdanovich, *Who the devil made it* (Nova York, Knopf, 1997); Mike Goodrich, *Directing* (Crans-Prés-Céligny, 2002); Jeremy Kagan, *Directors close up* (Boston, Focal Press, 2000); Andrew Sarris (ed.), *Interviews with film directors* (Indianápolis, Bobbs-Merrill, 1967); e Gerald Duchovnay, *Film voices: Interviews from post script* (Albany, Suny Press, 2004). Paul Cronin reuniu os escritos de Alexander Mackendrick em *On filmmaking* (Londres, Faber & Faber, 2004), um ótimo diretor e um professor soberbo, e o livro oferece conselhos eficazes sobre todas as fases da produção, desde o roteiro ("Use coincidências para gerar problemas para as personagens, não para solucioná-los"), até a edição ("A geografia da cena deve ser imediatamente aparente para o público"). Veja também Laurent Tirard, *Moviemakers' master class: Private lessons from the world's foremost directors* (Nova York, Faber & Faber, 2002). Alguns diretores importantes escreveram livros sobre o seu ofício, como Edward Dmytryk, *On screen directing* (Boston, Focal Press, 1984); David Mamet, *On directing film* (Nova York, Penguin, 1992); Sidney Lumet, *Making movies* (Nova York, Knopf, 1995); e Mike Figgis, *Digital filmmaking* (Nova York, Faber & Faber, 2007).

Rick Lyman teve a ideia intrigante de pedir a um diretor ou a um artista que escolhesse um filme e comentasse a respeito dele ao assisti-lo, e o resultado está em *Watching movies: The biggest names in cinema talk about the films that matter most* (Nova York, Henry Holt, 2003). Veja também Mark Cousins, *Scene by scene: Film actors and directors discuss their work* (Londres, Laurence King, 2002).

Roteiro e regras

Na produção em massa do cinema, é esperado do roteirista que siga padrões tradicionais de narrativa. Por várias décadas, Hollywood tem pedido roteiros sobre personagens centrais que se empenham para alcançar metas bem definidas. Segundo a maioria dos *experts*, um roteiro deve ter uma estrutura em três atos, com o clímax do primeiro ato acontecendo no primeiro quarto do filme, o clímax do segundo ato, no terceiro quarto, e o clímax do terceiro resolvendo o problema do protagonista. Os roteiristas também devem incluir *viradas*, isto é, acontecimentos-chave que impelem a ação para novas direções.

Tais fórmulas são discutidas em Syd Field, *Screenplay: The foundations of screenwriting* (Nova York,

Delta, 1979); Linda Seger, *Making a good script great* (Nova York, Dodd, Mead, 1987); e Michael Hauge, *Writing screenplays that sell* (Nova York, HarperCollins, 1988). Kristin Thompson argumenta que muitos filmes possuem não três, mas quatro partes principais, dependendo de como o protagonista define e muda as metas importantes; veja *Storytelling in the new Hollywood: Understanding classical narrative technique* (Cambridge, MA, Harvard University Press, 1999), e também David Bordwell, *The way Hollywood tells it: Story and style in modern movies* (Berkeley, University of California Press, 2006). Livros mais antigos mas ainda úteis são Eugene Vale, *The technique of screenplay writing* (Nova York, Grosset & Dunlap, 1972), e Lewis Herman, *A practical manual of screen play-writing for theater and television films* (Nova York, New American Library, 1974).

O cineasta J. J. Murphy identifica e examina convenções singulares em roteiros independentes em *Me and you and Memento and Fargo: How independent screenplays work* (Nova York, Continuum, 2007).

Roger Ebert fornece uma coleção interessante de convenções narrativas já desgastadas em *Ebert's little movie glossary* (Kansas City, Andrews & McMeel, 1994). Aprenda sobre "The fallacy of the talking killer" e "The Moe rule of bomb disposal".

Produções em pequena escala

Existem poucos estudos sobre produções artesanais e coletivas, mas existem alguns trabalhos informativos. Sobre Jean Rouch, veja Mick Eaton (ed.), *Anthropology — reality — cinema: The films of Jean Rouch* (Londres, British Film Institute, 1979). Os realizadores de *Harlan County, U.S.A.* e de outros documentários independentes discutem seus métodos de produção em Alan Rosenthal, *The documentary conscience: A casebook in film making* (Berkeley, University of California Press, 1980). O trabalho de Maya Deren é analisado em P. Adams Sitney, *Visionary film: The american avant-garde, 1943-2000* (3ª ed.) (Nova York, Oxford University Press, 2002). Stan Brakhage reflete sobre a sua abordagem em *Brakhage scrapbook: Collected writings* (New Paltz, NY, Documentext, 1982). Para informações sobre outros realizadores de cinema experimental, veja Scott MacDonald, *A critical cinema: Interviews with independent filmmakers* (Berkeley, University of California Press, 1989).

A produção coletiva de filmes é estudada em Bill Nichols, *Newsreel: Documentary filmmaking on the American left* (Nova York, Arno, 1980), e Michael Renov, "Newsreel: Old and new — Towards an historical profile", *Film Quarterly* 41, 1 (outono, 1987), pp. 20-33. A produção coletiva de filmes e outras mídias é discutida em John Downing, *Radical media: The political experience of alternative communication* (Boston, South End Press, 1984).

O movimento DIY ["faça você mesmo"] tem se desenvolvido principalmente na internet. Visite o *site* do DIY Film Festival, www.diyconvention.com, e o do 48 Hour Film Project, www.48hourfilm.com. Muitos dos filmes podem ser vistos no próprio *site* ou no YouTube, onde se deve procurar "DIY film" ou "48 Hour Film Project" para encontrar milhares de resultados. Para uma lista das cidades que exibem filmes do 48 Hour feitos localmente, visite en.wikipedia.org/wiki/48_Hour_Film_Project. A Nova Zelândia tem a sua versão do projeto, 48Hours: www.48hours.co.nz, e filmes desse festival podem ser encontrados no YouTube ao buscar "48 Hour New Zealand".

Fotos de cena [stills] *da produção* versus *fotogramas ampliados*

Um filme pode viver na nossa memória como fotografias ou através de nossas experiências ao assisti-lo. A foto pode ser apenas uma cópia de um quadro do filme, os chamados *fotogramas ampliados*, mas a maioria das fotos de filmes que vemos em livros e revistas são fotos de cena, imagens capturadas por um fotógrafo no *set* de filmagem.

Fotos de cena são fotograficamente mais claras do que os fotogramas ampliados, e podem ser úteis para estudar detalhes do cenário ou do figurino,

porém diferem da imagem na película. Geralmente, o fotógrafo rearranja e reilumina os atores e captura a imagem de um ângulo e de distâncias diferentes do que é mostrado no filme. Os fotogramas ampliados, portanto, oferecem um registro mais fiel do filme.

Veja, por exemplo, **1.57** e **1.58**, usados para ilustrar uma discussão sobre o filme de Jean Renoir *A regra do jogo* (*La règle du jeu*). Em 1.57, que é uma foto de cena, os atores posam para uma composição mais equilibrada e uma visão mais clara dos participantes. Não é, contudo, fiel ao filme, como podemos ver em 1.58, com um fotograma ampliado que mostra que a composição é mais solta do que a da imagem da produção. O fotograma ampliado também revela que Renoir usa a porta central para mostrar uma determinada ação ocorrendo no fundo. Uma foto de cena, como é comum, não reflete aspectos importantes do estilo visual do diretor.

Virtualmente todas as fotos deste livro são ampliações de fotogramas.



1.57 — Uma imagem da produção de *A regra do jogo*, de Renoir.



1.58 — Um fotograma ampliado de *A regra do jogo*.

Websites

Referências gerais

www.imdb.com/ — Uma referência básica para filmes, pessoas e empresas no mundo todo. A ferramenta *Power Search* é particularmente útil. O *site* não é infalível, então confira as informações em outros *sites*.

www.afi.chadwyck.com/ — O catálogo de filmes do American Film Institute oferece informações detalhadas sobre cada filme, incluindo extensivas sinopses dos enredos. Trata-se de um *site* privado, acessado através de bibliotecas.

www.fii.chadwyck.com/ — Um *site* da Film Index International contendo informações bibliográficas sobre filmes e pessoas. Acessado através de bibliotecas.

Para uma descrição de dois *podcasts* úteis sobre direção e indústria cinematográfica, veja "Filmes no rádio" ("Movies on the radio") em **www.davidbordwell.net/blog/?p=902**.

Sobre a indústria cinematográfica

www.cjr.org/tools/owners/ —*Site* da *Columbia Journalism Review* sobre conglomerados de mídia, com uma lista atualizada sobre *holdings*.

www.boxofficemojo.com/ — Lista a arrecadação bruta dos filmes atuais nos Estados Unidos e no mundo, bem como os registros de filmes lançados em décadas passadas.

www.indiewire.com/ — Fornece informação atualizada sobre o cinema independente norte-americano.

www.wis-kino.com/kino.htm/ — Fornece *links* para o movimento Kino no mundo todo.

www.aintitcoolnews.com/ — Um *site* famoso para fãs de cinema, apresentado por Harry Knowles.

www.mpaa.org/ — O *site* oficial das maiores empresas de distribuição, com forte ênfase em atividades antipirataria.

www.natoonline.org/ — O *site* oficial da National Association of Theatre Owners, que disponibiliza alguns dados estatísticos.

Para uma descrição de dois *podcasts* úteis sobre direção e indústria cinematográfica, veja "Filmes no rádio" ("Movies on the radio") em **www.david-bordwell.net/blog/?p=902**.

DVDs recomendados

Sunday Morning Shootout: Best of Season 1. Peter Bart, montador da Variety, e Peter Guber, da Mandalay Pictures, discutem as tendências atuais da indústria. Nossa pequena citação de Stacy Sher está no terceiro disco deste pacote.

Suplementos de DVD recomendados

Antes dos discos *laser* e dos DVDs, documentários de *making-of* dos filmes não eram comuns, mas alguns documentários de filmes mais antigos estão sendo feitos, usando entrevistas mais recentes com membros da equipe técnica e artística, filmagens finalizadas, fotografia do *set* e outros materiais. Exemplos excelentes desse tipo são o *making-of* de *Loucuras de verão* (*American graffiti*), *Tubarão* (*Jaws*), *Amadeus*, *Guns for hire* (o *making-of* de *Sete homens e um destino* [*The magnificent seven*]), *Destination Hitchcock* (o *making-of* de *Intriga internacional*). Os suplementos de *Alien* estão agrupados em seções intituladas "pré-produção", "produção" e "pós-produção" e contêm um exemplo particularmente bom de audição (o de Sigourney Weaver). O *making-of* de *20.000 léguas submarinas* (*20,000 leagues under the sea*) é um dos vários suplementos de DVD para o filme, fornecendo um exame atipicamente detalhado de um filme mais antigo (de 1954).

Com o começo da era do disco *laser* e do DVD, os suplementos passaram a ser parte do processo de filmagem, com as filmagens do *set* e as entrevistas sendo planejadas com antecedência. Um bom exemplo precursor é o *making-of* de *Jurassic Park — O Parque dos Dinossauros* com seus suplementos adicionais. Quando a popularidade dos suplementos de DVD se tornou patente, suplementos mais longos e sistemáticos foram criados. Um exemplo extraordinário é o documentário "The hundred days" referente ao filme *Mestre dos mares: O lado mais distante do mundo* (*Master and commander*). Os DVDs contendo a edição estendida de *O Senhor dos Anéis* elevaram o padrão com relação a coberturas detalhadas, com dois discos extras para cada filme da trilogia.

Os suplementos muitas vezes incluem imagens do *storyboard* como galerias de fotos. O diretor Ridley Scott estudou pintura e desenho, por isso algumas imagens impressionantes que ele criou para o *storyboard* de *Alien* estão incluídas em seu suplemento. A seção "História" ("Story") dos documentários de *Toy Story* mostra as cenas de um artista de *storyboard* explicando a ação para os principais cineastas, com os esboços mostrados lado a lado com as imagens de sua apresentação. Logo após, as imagens do *storyboard* são comparadas com as imagens finais.

Muitos *making-ofs* se concentram nas partes mais relevantes das filmagens: *design*, composição musical, seleção de atores. Por vezes, no entanto, aspectos pouco comuns do processo são cobertos. Veja, por exemplo, o adestramento de animais. Cavalos são o tópico óbvio, abordado na faixa "Home of the horse lords" de *O Senhor dos Anéis: O retorno do rei*. "Inside the labyrinth", *making-of* de *O silêncio dos inocentes* (*The silence of the lambs*), inclui um adestrador de mariposas. Um dos segmentos mais engraçados é "Attack of the squirrels" no DVD de *Charlie e a fábrica de chocolate* (*Charlie and the chocolate factory*).

Alguns extras inusitados incluem o diário de produção pouco convencional do filme independente *Magnólia* e a evocativa compilação de 8 minutos, "T2: On the set", com cenas das filmagens de *O exterminador do futuro 2: O julgamento final* (*Terminator 2: Judgment day*). O *making-of* de *Garotos de programa* (*My own private Idaho*) mostra bem como se pode efetuar um corte de custos em filmes independentes de baixo orçamento.

À medida que pré-visualizações se tornam mais comuns, os extras dos DVD começam a incluir seleções: "Previsualization", no disco *Guerra dos mundos* (onde os *animatics* aparecem numa tela dividida, ao lado das cenas finalizadas), *animatics* para cada parte de *O Senhor dos Anéis* e a entrada de "Day 27: Previsualization" em *King Kong: Peter Jackson's production diaries*, bem como uma *featurette* sobre pré-visualização, "The making-of a shot: The T-Rex fight" (incluindo a cena em 1.26).

O *marketing* de um filme raramente é descrito no DVD, além do fato de que *trailers* e pôsteres acompanham a maioria dos discos. Há casos raros de cobertura do fotógrafo de *set* tirando fotos para publicidade no *set*: "Taking testimonial pictures", em *Os reis do iê, iê, iê (A hard day's night)* e "Day 127: Unit photography" (*King Kong: Peter Jackson's production diaries*). Esses dois DVDs incluem ainda "Dealing with men from the press", uma entrevista com o publicitário dos Beatles, e "Day 53: International press junket", no qual o publicitário da unidade de *King Kong* acompanha um grupo de repórteres pelo *set* de filmagens.

Em geral, os discos de *King Kong: Peter Jackson's production diaries* abordam várias das especificidades cinematográficas e de distribuição que mencionamos neste capítulo: "Day 25: Clapperboards", "Day 62: Cameras" (onde os operadores de câmera trabalhando no *set* abrem suas câmeras para mostrar como elas funcionam), "Day 113: Second unit" e "Day 110: Global partner summit", sobre *marketing* cinematográfico feito pela distribuidora.

Agnès Varda adicionou um magnífico ensaio sobre cinema no *making-of* de *Sem teto nem lei* (*Sans toit ni loi*) disponível no DVD francês. (Tanto o filme quanto os extras têm legendas em inglês.) O *making-of* envolvente e pessoal da diretora Varda cobre a produção, o *marketing* e a mostra de *Sem teto nem lei* em festivais de cinema internacionais. Varda também preparou uma *featurette** carinhosa sobre o filme de seu esposo Jacques Demy *Duas garotas românticas* (*Les demoiselles de Rochefort*, 1967), disponível no DVD lançado pelo British Film Institute.

Hellboy II: O exército dourado (*Hellboy II: The golden army*) contém um longo documentário de *making-of* intitulado "Hellboy: In service of the demon", que faz menção à maioria das fases da produção. *Piratas do Caribe: O baú da morte* (*Pirates of the Caribbean: Dead man's chest*) contém dois extras detalhados e surpreendentemente francos: "Charting the return", sobre a pré-produção, e "Accroding to plan", sobre a fotografia principal. *A bússola de ouro* (*The golden compass*) traz uma série de documentários que são muito mais interessantes do que seus títulos sem graça sugerem. "Finding Lyra Belaqua" retraça o processo de seleção de atores em vez de simplesmente mostrar as fitas de audição; "The launch" trata brevemente da promoção do filme e até entrevista o produtor de promoção. Outros *making-ofs* úteis são "Deciphering Zodiac", do filme *Zodíaco* (*Zodiac*), e "I am Iron Man", de *Homem de ferro*.

Para mais detalhes sobre os extras recomendados neste livro, veja "Beyond praise: DVD supplements that really tell you something" em www.davidbordwell.net/blog/?p=1339, e "Beyond praise 2: More DVD supplements that really tell you something" em www.davidbordwell.net/blog/?p=4004. Sobre o DVD de *O código Da Vinci*, discutido no *blog*, veja "Another little *Da Vinci code* mystery" em www.davidbordwell.net/blog/?p=224. Mais *posts* desta série serão adicionados ao longo do tempo.

* Filme de metragem média ou curta, muitas vezes aparecendo como bônus em DVDs, versando sobre aspectos diversos da produção de um filme. (N. do R. T.)

PARTE 2

A forma fílmica

O Capítulo 1 descreveu algumas maneiras pelas quais pessoas, trabalhando com tecnologia, fazem filmes. Agora, podemos pensar de maneira um pouco mais abstrata e colocar outras perguntas. Por quais princípios um filme é composto? Como as várias partes se relacionam entre si para criar um todo? Responder a essas perguntas nos ajudará a entender o modo como reagimos a filmes individuais e como o cinema funciona enquanto um meio artístico.

Nos próximos dois capítulos, vamos começar a responder a essas perguntas. Vamos partir do princípio de que um filme não é uma compilação aleatória de elementos. Se fosse assim, os espectadores não se importariam se perdessem o começo ou o final dos filmes ou se estes fossem exibidos fora de sequência. Mas eles se importam. Quando descrevemos um livro como "difícil de largar" ou uma música como "cativante", queremos dizer que há ali um padrão, que alguma lógica geral controla as relações entre as partes e prende o nosso interesse. Esse sistema de relações entre as partes é o que chamaremos de forma. O Capítulo 2 examina a forma no cinema para verificar o que faz desse conceito algo tão importante para a compreensão do cinema como arte.

Embora existam diversas maneiras de organizar filmes em conjuntos formalmente unificados, a mais encontrada envolve o contar uma história. O Capítulo 3 examina como a *forma narrativa* pode despertar nosso interesse e nos levar a seguir uma série de eventos do começo ao fim. A forma narrativa mantém a expectativa de que esses eventos passarão por mudanças dramáticas e chegarão a um resultado satisfatório.



2 CAPÍTULO

A importância da forma fílmica

A experiência que a arte oferece pode ser intensamente envolvente. Dizemos de alguns filmes que eles *capturam* a nossa imaginação ou que neles ficamos *absorvidos*. Ficamos absorvidos num livro ou nos perdemos numa música. Se não terminamos de ler um romance, dizemos que não conseguimos nos envolver pela leitura, e falamos de uma música que não gostamos como se ela fosse uma interlocutora apática, que não nos diz nada.

Essas expressões implicam que as obras de arte nos envolvem porque engajam os nossos sentidos, sentimentos e mente num processo. Esse processo aguça o nosso interesse, aumenta o nosso envolvimento e nos compele a seguir adiante. Isso acontece porque o artista cria um padrão, e as obras de arte despertam e gratificam o desejo humano pela forma. Os artistas projetam seus trabalhos — dão forma a eles — para que possamos ter uma experiência estruturada.

Por essa razão, a forma tem uma importância central em qualquer trabalho artístico, independente do meio. O conceito de forma artística tem habitado o pensamento de filósofos, artistas e críticos por séculos. Não podemos fazer justiça a todas essas correntes aqui, mas algumas ideias já estabelecidas sobre a forma são muito úteis para entender o cinema. É o objetivo deste capítulo analisar essas ideias.

O conceito de forma no cinema

A forma como sistema

A forma artística pode ser mais bem pensada na relação com o ser humano que assiste a uma peça, lê um romance, ouve uma música ou assiste a um filme. A percepção, em todas as fases da vida, é uma *atividade*. Andamos na rua sondando aspectos ao nosso redor que saltem à vista: um rosto amigo, um ponto de referência familiar, um sinal de chuva. A

"Roteiros são estruturas."

— William Goldman, roteirista, *Butch Cassidy (Butch Cassidy and the Sundance Kid)*

mente nunca descansa — ela está sempre buscando ordem e sentido testando o mundo para ver se há quebras no padrão habitual.

As obras de arte dependem dessa qualidade dinâmica e unificadora da mente humana. Elas oferecem ocasiões organizadas nas quais exercitamos e desenvolvemos nossa capacidade de prestar atenção, prever eventos futuros, construir um todo a partir de partes e ter uma reação emocional a esse todo. Todo romance literário dá espaço para a imaginação; uma música nos faz esperar determinado desenvolvimento da melodia, um filme nos leva a conectar as sequências formando um todo maior. Mas como funciona esse processo? Como um objeto inerte — o poema num pedaço de papel ou uma escultura num parque — nos envolve nesse tipo de atividade?

Algumas respostas são claramente inadequadas. A atividade que desenvolvemos não pode estar *na* obra de arte especificamente. Um poema nada mais é do que palavras no papel, uma música não passa de vibrações acústicas, um filme consiste meramente de padrões de luz e sombra numa tela. Objetos em si não executam nada. É evidente, então, que a obra de arte e a pessoa que a vivencia dependem uma da outra.

A melhor resposta para a nossa pergunta parece ser que o trabalho artístico nos *dá pistas* para executar uma determinada atividade. Sem a inspiração do trabalho artístico, não daríamos início ao processo, nem o continuaríamos. Se não nos envolvemos e coletamos essas pistas, a obra de arte permanece um artefato. Numa pintura há cores, traços e outras técnicas que nos convidam a imaginar o espaço retratado ou a correr os olhos sobre a composição numa certa direção. As palavras de um poema podem nos guiar a imaginar uma cena, perceber uma quebra no ritmo ou esperar uma rima.

Como uma pintura ou um poema, um filme faz uso dessas pistas para nos envolver. No início de *Colateral* (*Collateral*), o taxista Max é mostrado limpando o painel e o volante de seu táxi antes de sair para o turno da noite. Ele então prega cuidadosamente uma foto no quebra-sol do seu carro e por um momento simplesmente contempla a paisagem no cartão-postal de uma ilha tropical. Esses gestos nos levam a perceber Max como uma pessoa limpa e organizada, e também sugerem que, em meio ao turbilhão da cidade, ele estabelece para si mesmo um espaço mental tranquilo. As pistas da próxima cena reforçam nossa percepção sobre o caráter de Max: enquanto um casal discute no banco de trás, ele baixa o quebra-sol e olha para a vista da ilha, como se quisesse se fechar para os aborrecimentos atrás dele.

Podemos continuar descrevendo a maneira como uma obra de arte nos dá pistas para executar atividades, pistas essas que não são simplesmente aleatórias, mas sim organizadas em *sistemas*. Em qualquer sistema, os grupos de elementos afetam uns aos outros. O corpo humano é um sistema desse tipo: se um componente (o coração, por exemplo) parar

de funcionar, todas as outras partes estarão em perigo. Dentro do corpo existem sistemas individuais menores, como o sistema nervoso e o sistema ótico. Um pequeno mau funcionamento nos mecanismos de um carro faz com que toda a máquina pare — as outras peças podem não precisar de conserto, mas o sistema todo depende da operação de cada uma delas. Conjuntos mais abstratos também são sistemas, como, por exemplo, o corpo de leis que governa um país ou o equilíbrio ecológico da fauna de um lago.

Assim como em cada um desses exemplos, um filme não é apenas um conjunto aleatório de elementos. Como todo trabalho artístico, um filme tem uma forma. Por forma fílmica, no sentido mais amplo, entendemos o sistema geral de relações que percebemos entre os elementos do filme todo. Nesta parte do livro e na Parte 3 (sobre estilo cinematográfico), analisamos os elementos em suas interações uns com os outros. Como os espectadores compreendem um filme através do reconhecimento desses elementos e das diversas reações que eles causam; também iremos considerar a participação da forma e do estilo na experiência espectatorial.

Como essa descrição de forma continua bem abstrata, vamos dar alguns exemplos tirados de um filme bastante visto. Em *O mágico de Oz* (*The wizard of Oz*), o espectador pode perceber muitos elementos específicos. Existe, de maneira mais óbvia, um conjunto de elementos *narrativos* que constituem a história do filme. Dorothy sonha que um tornado a leva para Oz, onde ela vive suas aventuras. A narrativa continua até o ponto em que Dorothy acorda do seu sonho e se dá conta de que está em sua casa no Kansas. Podemos perceber também um conjunto de elementos *estilísticos*: a forma como a câmera se move, os padrões de cor no quadro, o uso da música e outros dispositivos. Os elementos estilísticos usam diversas técnicas cinematográficas que serão consideradas nos próximos capítulos.

Porque *O mágico de Oz* é um sistema e não uma mistura aleatória, nós relacionamos ativamente os elementos de cada conjunto uns com os outros. Nós relacionamos e comparamos os elementos. Entendemos o tornado como a causa da viagem de Dorothy a Oz, identificamos as personagens de Oz às personagens na vida de Dorothy no Kansas. Vários elementos estilísticos também podem ser conectados. Por exemplo, reconhecemos a música "We're off to see the wizard" toda vez que um novo acompanhante se junta a Dorothy. Atribuímos unidade ao filme situando dois princípios de organização — um princípio narrativo e um estilístico — dentro do sistema maior que é o filme como um todo.

Além disso, nossas mentes ligam esses sistemas uns aos outros. Em *O mágico de Oz*, o desenvolvimento da narrativa pode ser vinculado a padrões estilísticos. Cores identificam determinados territórios, como o Kansas (em preto e branco) e a Estrada de Tijolos Amarelos. Os movimentos da câmera chamam nossa atenção para a ação da história, e a

"Devido à minha personalidade, sempre me interessei pela engenharia de direção. Adorei saber que o [diretor] Mark Sandrich desenhava os gráficos dos musicais de Fred Astaire para determinar onde colocar os números de dança. O que você quer que o espectador entenda? Como deixar as coisas claras? Como se estruturam as sequências num filme? E, por fim, como você conseguiu se virar?"

— Stephen Frears, diretor, *Os imorais* (*The grifters*)

música serve para descrever determinadas personagens e situações; é o padrão geral de relações entre os vários elementos que compõe a forma de *O mágico de Oz*.

"Forma" *versus* "conteúdo"

Muitas vezes pensa-se a "forma" como o oposto de algo chamado "conteúdo". Isso sugere que um poema, uma música ou um filme são como um jarro. Uma forma externa, o jarro, *contém* algo que poderia estar igualmente contido numa xícara ou num balde. Com base nessa suposição, a forma se torna menos importante do que aquilo que se presume que ela contenha.

Não concordamos com essa suposição. Se a forma é o sistema total que o espectador atribui ao filme, não existe algo interno ou externo. Cada componente *funciona como parte do padrão geral* que envolve o espectador. Por isso, consideraremos como formais muitos elementos que outros consideram conteúdo. Do nosso ponto de vista, tanto o tema quanto as ideias abstratas fazem parte do sistema total da obra de arte. Eles podem dar pistas que geram determinadas expectativas ou levam a certas inferências, e o espectador relaciona esses elementos de maneira dinâmica. Como consequência, tema e ideias se tornam um tanto diferentes do que poderiam ser fora da obra.

Tome, por exemplo, um tema histórico como a Guerra Civil Norte-Americana. A Guerra Civil enquanto fato pode ser estudada, suas causas e consequências debatidas, mas num filme como *O nascimento de uma nação* (*The birth of a nation*), de D. W. Griffith, a Guerra Civil não é um conteúdo neutro. Ela passa a fazer parte de relações com outros elementos: a história de duas famílias, uma certa visão política a respeito da Reconstrução e o estilo épico das cenas de batalhas. O filme de Griffith retrata a Guerra Civil de maneira coordenada com outros elementos do filme. Outro filme feito por outro cineasta poderia tratar do mesmo tema (a Guerra Civil), mas, nesse caso, o assunto teria outra função num sistema formal diferente. Em *E o vento levou* (*Gone with the wind*), a Guerra Civil funciona como pano de fundo para o romance da heroína, mas em *Três homens em conflito* (*Il buono, il brutto, il cattivo*), a guerra beneficia três homens cínicos na sua busca por ouro. O tema, portanto, é moldado pelo contexto formal de um filme e por nossas percepções desse mesmo contexto.

"Agora, se você vai fazer filmes de ação, um pouco de repetição, que com certeza é uma espécie de restrição, é inevitável. Você vai ter de lidar com tiroteios e perseguições... Então vira um tipo de jogo. O público sabe qual será a conclusão, mas ainda assim você tem de entretê-los. Então você está sempre andando na beira de um precipício, fazendo malabarismos com as expectativas que compõem o gênero..."

— Walter Hill, diretor, *Caçador de morte* (*The driver*) e *Os selvagens da noite* (*The warriors*)

Expectativas formais

Estamos agora mais preparados para ver como a forma fílmica guia a atividade de percepção do público. Por que uma música interrompida ou uma história incompleta nos frustra? Devido à nossa compulsão pela

forma. Percebemos que o sistema de relações na obra está inconcluso e que é necessário mais para fazer da forma algo completo e satisfatório. Somos envolvidos pelas inter-relações entre os elementos, e desejamos desenvolver e concluir os padrões apresentados.

Uma das maneiras pelas quais a forma afeta o que vivenciamos é criando a sensação de que "tudo está em seu devido lugar". Por que sentimos satisfação quando uma personagem que apareceu rapidamente no começo do filme torna a aparecer uma hora depois, ou quando o enquadramento de uma figura é equilibrado com outra figura? Porque as relações entre as partes indicam que o filme tem leis ou regras de organização próprias, compondo seu próprio sistema.

Além do mais, a forma de um trabalho artístico cria uma espécie de envolvimento por parte do espectador. No dia a dia, percebemos as coisas ao nosso redor de maneira prática, mas, num filme, as coisas que acontecem na tela não têm utilidade prática para nós. Podemos vê-las de maneira diferente. Na vida, se uma pessoa caísse na rua, correríamos para ajudá-la a se levantar, mas, num filme, quando Buster Keaton ou Charlie Chaplin caem, nós rimos. Veremos no Capítulo 5 como até mesmo uma ação básica na produção de um filme, como o enquadramento de um plano, cria uma maneira de ver específica. Assistimos a um padrão que não está apenas "lá fora" no mundo real; ele se torna uma parte calculada de um todo autocontido. A forma fílmica pode até nos fazer perceber as coisas de uma maneira completamente nova, sacudindo nossos hábitos costumeiros e oferecendo novas maneiras de ouvir, ver, sentir e pensar.

Para ter uma ideia das maneiras como os recursos formais podem envolver o público, faça o seguinte experimento: suponha que "A" é a primeira letra de uma série. O que vem depois?

AB

"A" foi uma pista e, com base nela, você criou uma hipótese formal, provavelmente que as letras estariam em ordem alfabética. Sua expectativa foi confirmada. O que vem depois de AB? A maioria das pessoas diria "C". Mas a forma nem sempre segue nossa expectativa inicial:

ABA

Aqui a forma nos pega um pouco de surpresa. Se ficamos confusos com um desenvolvimento formal, reajustamos as nossas expectativas e tentamos novamente. O que vem depois de ABA?

ABAC

Aqui as principais possibilidades são ABAB ou ABAC. (Observe que suas expectativas não somente selecionam as possibilidades como também as

"A ideia de suspense está muito ligada à ideia de ficção. É como deve ser: contar uma história é criar suspense, e a arte de contar histórias reside nessa habilidade de fazer com que assuntos chatos pareçam divertidos e de fazer com que os enredos que todos já conhecem se tornem emocionantes."

— Thomas Mann

limitam.) Se você esperava ABAC, suas expectativas foram recompensadas e você pode prever a próxima letra com mais confiança. Mesmo se esperava ABAB, você ainda deve ser capaz de estabelecer uma boa hipótese para a próxima letra:

ABACA

Por mais simples que esse jogo seja, ele ilustra o poder envolvente exercido pela forma. Você, como espectador ou ouvinte, não deixa que as partes simplesmente passem por você — você interage com elas, criando e reajustando suas expectativas à medida que o padrão vai se desenvolvendo.



2.1 — Dorothy faz uma pausa em sua corrida com Totó no início de *O mágico de Oz*.

Agora considere a história de um filme. *O mágico de Oz* começa com Dorothy correndo por uma estrada com seu cachorro (**2.1**). Nós imediatamente criamos *expectativas*: talvez ela encontre outra personagem ou chegue a seu destino. Até mesmo uma ação corriqueira convida o público a participar ativamente desse processo contínuo, fazendo suposições sobre o que vai acontecer na sequência e readaptando suas expectativas de acordo com o que de fato acontece. Bem mais adiante no filme, começamos a esperar que Dorothy realize seu desejo de voltar para o Kansas. De fato, as configurações do filme dão a *O mágico de Oz* uma forma ABA em grande escala: Kansas-Oz-Kansas.

Expectativas permeiam a maneira como vivenciamos a arte. Ao ler um livro de mistério, esperamos que uma solução seja dada em algum momento, normalmente no final. Quando escutamos uma música, esperamos a repetição de uma melodia ou de um motivo. (Músicas que alternam versos e repetições seguem o padrão ABACA que acabamos de descrever.) Ao olharmos para uma pintura, procuramos aquilo que esperamos que sejam as características mais significativas e só então observamos as partes menos proeminentes. Do começo ao fim, nosso envolvimento com uma obra de arte depende largamente de expectativas.

Isso não significa que as expectativas devam ser imediatamente satisfeitas: a satisfação de nossas expectativas pode ser adiada. No nosso exercício alfabético, em vez de apresentar ABA, podemos apresentar:

AB...

A elipse adia a revelação da próxima letra e você deve esperar para descobrir. O que chamamos normalmente de *suspense* envolve um atraso na satisfação de uma expectativa estabelecida. Como o termo sugere, o suspense deixa alguma coisa suspensa, não apenas o próximo elemento de um padrão, mas também nossa compulsão pela completude.

As expectativas podem ser traídas, como quando esperamos ABC e temos ABA. No geral, a *surpresa* é um resultado de uma expectativa que

---

ACESSE O *BLOG*

Por que experenciamos suspense mesmo quando estamos assistindo a um filme de novo e já sabemos o final? Explicamos por que isso acontece em "This is your brain on movies, maybe". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=300.**

é revelada como incorreta. Não esperamos que um gângster de Chicago na década de 1930 encontre um foguete em sua garagem; se ele encontrar, teremos que reajustar nossas suposições do que pode acontecer na história. (Esse exemplo implica que a comédia normalmente se baseia em expectativas traídas.)

É preciso delinear ainda um outro padrão de expectativas com relação à obra. Às vezes, uma obra de arte nos dá pistas para arriscarmos suposições sobre o que aconteceu *antes* de determinado ponto. Quando Dorothy corre pela estrada, no começo de *O mágico de Oz*, imaginamos não apenas para onde ela está indo, mas também onde ela esteve e do que ela está fugindo. Da mesma forma, uma pintura ou uma fotografia podem retratar uma cena que convide o espectador a especular sobre um evento anterior. Vamos chamar essa habilidade do espectador de supor eventos anteriores de *curiosidade*. Como o Capítulo 3 irá mostrar, a curiosidade é um fator importante na forma narrativa.

Já vimos várias maneiras possíveis de uma obra de arte nos envolver ativamente. A forma artística pode nos dar pistas para criarmos expectativas e, então, satisfazê-las. Elas podem ser satisfeitas rapidamente ou depois de um tempo — ou a forma pode, ainda, bagunçar nossas expectativas. Geralmente, associamos arte com paz e serenidade, mas muitas obras de arte nos oferecem conflito, tensão e choque. A forma de um trabalho artístico pode até mesmo nos causar insatisfação por seu desequilíbrio e suas contradições. Por exemplo, filmes experimentais podem nos abalar em vez de nos acalmar. Espectadores muitas vezes se sentem confusos ou chocados com *Eat*, *Scorpio rising* e outras obras de vanguarda (pp. 556-9). Encontramos problemas semelhantes quando analisamos a montagem de *Outubro* (*Oktyabr*), de Serguei Eisenstein (Capítulo 6), e o estilo de *Acossado* (*À bout de souffle*), de Jean-Luc Godard (Capítulo 11). Mesmo que nos incomodem, esses filmes ainda criam e modelam expectativas formais. Por exemplo, com base em nossa experiência da maioria das histórias de filmes, esperamos que as personagens principais apresentadas na primeira parte do filme estejam na segunda parte do filme. Contudo, isso não acontece no filme de Wong Kar-wai *Amores expressos* (*Chung Hing sam lam*) (pp. 674-5). Quando nossas expectativas são frustradas, podemos nos sentir desorientados, mas logo as ajustamos buscando outras maneiras mais apropriadas de envolvimento com a forma fílmica.

Se conseguirmos ajustar nossas expectativas a uma obra confusa, é possível que ela nos envolva ainda mais profundamente, pois nossa ansiedade pode diminuir à medida que nos acostumamos ao sistema formal incomum de uma obra. *Zorns lemma*, de Hollis Frampton, por exemplo, aos poucos vai treinando o espectador a associar uma série de imagens com as letras do alfabeto. Os espectadores normalmente ficam bastante absortos ao assistir à série tomar forma, tal qual um quebra-cabeça de

imagens cinematográficas. Como *Amores expressos* e *Zorns lemma* também sugerem, uma obra perturbadora pode revelar nossas expectativas normalmente inconscientes com relação à forma. Tais filmes são importantes porque nos obrigam a refletir sobre nossas expectativas *frustradas* de como um filme deve ser.

Não existe limite para o número de possibilidades de organização de um filme. Alguns filmes nos farão remodelar nossas expectativas drasticamente, mas, ainda assim, nosso prazer com o cinema pode aumentar se aceitarmos as experiências não habituais oferecidas por filmes formalmente desafiadores.

Convenções e experiência

Nosso exemplo ABAC ilustra ainda outro ponto. O de como as nossas *experiências anteriores* guiam nossa expectativa. Nosso conhecimento do alfabeto faz de ABA uma sequência improvável, o que mostra que a forma estética não é uma atividade pura, isolada de outras experiências.

Como as obras de arte são criações humanas, e tendo em vista que os artistas vivem na história e na sociedade, eles não podem evitar relacionar a obra, de alguma forma, com outros trabalhos e outros aspectos do mundo em geral. Uma tradição, um estilo dominante, uma forma popular são alguns dos elementos comuns a várias obras de arte diferentes. Essas características comuns são normalmente chamadas de *convenções*. Por exemplo, as primeiras cenas de um filme costumam fornecer informações históricas sobre as personagens e a ação — esse tipo de exposição é uma convenção narrativa. Os **gêneros**, como veremos no Capítulo 9, são em grande parte baseados em convenções. Segundo as convenções do gênero, filmes de suspense policial urbano tendem a conter cenas espetaculares envolvendo batidas de carro, como as que Michael Mann usa em *Colateral* (p. 68). É uma convenção do musical que as personagens cantem e dancem, como acontece em *O mágico de Oz*, e é uma convenção da forma narrativa que a conclusão resolva os problemas que as personagens enfrentaram, e *O mágico...*, da mesma forma, aceita essa convenção ao permitir que Dorothy retorne ao Kansas.

Se os cineastas não podem evitar se relacionar com a arte e com o mundo, tampouco o público pode fazê-lo. Quando reagimos às pistas dadas por um filme, valemo-nos de nossas experiências anteriores da vida cotidiana e de outros trabalhos artísticos para decifrá-las: você conseguiu entender o jogo do ABAC porque conhece o alfabeto. Você pode tê-lo aprendido em sua vida cotidiana (na escola ou com seus pais) ou com a ajuda de um trabalho artístico (como é o caso de algumas crianças que aprendem o alfabeto com desenhos televisivos). Da mesma maneira, podemos reconhecer o padrão da viagem em *O mágico de Oz*. Nós já fizemos viagens e já vimos outros filmes organizados por esse padrão

ACESSE O *BLOG*
Quem quer ser um milionário (*Slumdog millionaire*) usa muitas convenções de maneiras inovadoras, como mostramos em "Slumdogged by the past". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=3592.**

(por exemplo, *No tempo das diligências* [*Stagecoach*] ou *Intriga internacional* [*North by northwest*]), e essa convenção pode ser encontrada em outras obras, como a *Odisseia*, de Homero, e *O Senhor dos Anéis* (*Lord of the Rings*), de J. R. R. Tolkien.

Para reconhecer a forma fílmica, então, o público deve estar preparado para entender as pistas formais através de seu conhecimento de vida e de outras obras de arte; mas, e se esses dois princípios entram em conflito? Na vida cotidiana, as pessoas não começam simplesmente a cantar e dançar, como acontece em *O mágico de Oz*. É muito comum que as convenções separem a arte da vida, dizendo, de maneira implícita: "Nesse tipo de obra, as leis da realidade não se aplicam. Pelas regras desse jogo, uma coisa 'irreal' pode acontecer". Toda arte estilizada, desde a ópera, o balé e a mímica até as comédias vulgares, depende da vontade do público de suspender as leis da experiência ordinária e aceitar convenções específicas. Simplesmente não faz sentido insistir que tais convenções sejam irreais ou perguntar por que Tristão canta para Isolda ou por que Buster Keaton não sorri. No geral, as experiências anteriores mais relevantes para a percepção da forma não são as da vida cotidiana e sim encontros anteriores com obras que apresentam convenções semelhantes.

"Para um contador de histórias, o motivo da viagem é um dispositivo maravilhoso. Ele fornece um forte encadeamento, no qual várias coisas que estão na mente de quem conta a história podem ser amarradas para criar uma nova coisa, diversa, imprevisível e, ainda assim, coerente. Utilizei essa forma principalmente por uma razão técnica."

— J. R. R. Tolkien

Além disso, as obras de arte também podem criar novas convenções. Uma obra altamente inovadora pode, a princípio, parecer estranha pela recusa em se conformar com as normas esperadas. A pintura cubista, o *nouveau roman* francês dos anos 1950 e a música ambiente inicialmente foram tidos como bizarros, justamente por rejeitarem as convenções vigentes. Porém, uma observação mais cuidadosa pode mostrar que uma obra de arte não usual tem suas próprias regras, o que cria um sistema formal não ortodoxo que podemos aprender a reconhecer e ao qual é possível reagir. Consequentemente, os sistemas apresentados por obras não convencionais podem eles mesmos criar novas convenções, gerando assim novas expectativas.

Forma e sentimento

É certo que a emoção desempenha um papel importante na maneira como vivenciamos a forma. Para entender esse papel, vamos fazer uma distinção entre as *emoções representadas* na obra e a *reação emocional* do espectador. Se um ator se contorce em agonia, o sentimento de dor está representado no filme, mas se, entretanto, o espectador que vê a expressão de dor ri (como faria o espectador de comédia), ele está vivenciando a sensação de divertimento. Ambos os tipos de sentimento têm implicações formais.

As emoções representadas no filme interagem como partes do sistema total do filme. Por exemplo, uma expressão de dor pode ser consistente com a reação da personagem a más notícias, enquanto uma expressão

"Se meu filme fizer mais uma pessoa se sentir infeliz, terei a sensação de dever cumprido."

— Woody Allen, diretor, *Ana e suas irmãs* (*Hannah and her sisters*)

de malícia pode nos preparar para a revelação do lado vilão da personagem. Uma cena alegre pode ser posta em contraste com uma cena triste ou um evento trágico pode ser enfraquecido por uma música leve: todas as emoções presentes num filme estão sistematicamente relacionadas umas às outras através da forma fílmica.

Da mesma maneira, a reação emocional do espectador ao filme está relacionada à forma. Acabamos de ver como as pistas fornecidas pela obra de arte interagem com nossa experiência anterior, especialmente nossa experiência relacionada às convenções artísticas. Normalmente, a forma das obras de arte se vale de reações já determinadas a certas imagens (envolvendo sexualidade, raça ou classe social, por exemplo). No entanto, a forma pode gerar novas reações em vez de repetir as já conhecidas. Da mesma maneira que as convenções formais normalmente nos levam a pôr em suspenso a nossa sensação de vida real cotidiana, a forma de uma obra de arte pode nos levar a ignorar nossas reações emocionais corriqueiras. Pessoas que desprezaríamos na vida real podem se tornar encantadoras como personagens de filme, ou podemos ficar fascinados por um filme sobre um assunto que normalmente nos entedia. Um dos motivos disso é a maneira sistemática pela qual vamos ficando envolvidos pela forma. Em *O mágico de Oz*, podemos, por exemplo, achar a terra de Oz bem mais interessante do que o Kansas, mas, como a forma fílmica nos faz simpatizar com Dorothy e seu desejo de voltar para casa, sentimos grande satisfação quando ela finalmente retorna ao Kansas.

É, em primeiro lugar e acima de tudo, o aspecto dinâmico da forma que mobiliza nossos sentimentos. Expectativas, por exemplo, estimulam a emoção. Criar uma expectativa sobre "o que vai acontecer depois" é investir um pouco de emoção numa situação. A satisfação tardia de uma expectativa, o suspense, pode produzir ansiedade ou simpatia. (O detetive vai encontrar o criminoso? O mocinho vai ficar com a mocinha? A melodia vai tocar de novo?) Expectativas satisfeitas produzem a sensação de satisfação ou alívio. (O detetive resolve o mistério, o mocinho fica com a mocinha e a melodia toca mais uma vez.) Expectativas frustradas e curiosidade com relação ao que já passou podem produzir perplexidade ou aguçar mais nosso interesse. (Quer dizer que ele não é o detetive? Essa não é uma história romântica? Uma segunda melodia substituiu a primeira?)

Observe que todas essas possibilidades *podem* ocorrer. Não há receita para a criação de um romance ou filme que produza uma reação emocional "correta". É tudo uma questão de contexto, ou seja, do sistema particular que é a forma geral de cada obra. O que podemos dizer com certeza é que a emoção sentida pelo espectador surge da totalidade das relações que ele apreende da obra. É por isso que devemos tentar perceber o máximo de relações formais possíveis quando estamos assistindo

a um filme. Quanto mais completa a nossa percepção da obra, mais profunda e complexa é a nossa reação a ela.

Tomada no contexto, a relação entre os sentimentos representados no filme e os sentidos pelo espectador pode ser bem complicada. Por exemplo, muitas pessoas acreditam que não exista nada mais triste do que a morte de uma criança. Na maioria dos filmes, esse acontecimento é representado de forma a evocar a mesma tristeza que sentiríamos na vida real. No entanto, o poder da forma artística pode alterar o teor emocional até mesmo desse tipo de acontecimento. Em *O crime do senhor Lange* (*Le crime de monsieur Lange*), de Jean Renoir, Batala, um editor cínico, estupra e abandona Estelle, uma jovem lavadeira. Depois que Batala desaparece, Estelle se integra ao seu bairro e volta para seu ex-noivo. Estelle, porém, está grávida de Batala e carrega o filho dele.



2.2 — Em *O crime do senhor Lange*, os vizinhos inicialmente demonstram pesar ao receber notícias de Batala e do bebê de Estelle.

A cena em que a empregada de Estelle, Valentine, anuncia que a criança nasceu morta é uma das mais emocionalmente complexas do cinema. As primeiras reações representadas são solenidade e tristeza (**2.2**). De repente, o primo de Batala diz: "Que pena. Era um parente". No contexto do filme, isso é recebido como piada (**2.3**). A alteração nas emoções representadas no filme nos pega de surpresa. Como essas personagens não são cruéis, precisamos reajustar nossa reação à morte da criança e reagir como elas o fazem, com alívio. A sobrevivência de Estelle é bem mais importante do que a morte do filho de Batala: o desenvolvimento formal do filme transformou em adequada uma reação que seria perversa na vida real. Esse é um exemplo extremo e ousado, mas ilustra de maneira drástica como as emoções mostradas na tela e as nossas reações dependem do contexto criado pela forma.



2.3 — As mesmas personagens logo começam a sorrir e a dar risada em reação à observação do primo de Batala.

Forma e significado

Do mesmo modo que a emoção, o **significado** é importante para a maneira como vivenciamos as obras de arte. Enquanto observador atento, o espectador está constantemente testando a obra em busca de um significado maior para o que o filme diz ou insinua. Os tipos de significado que o espectador pode atribuir a um filme variam consideravelmente. Vamos observar quatro pontos que podemos estabelecer a respeito do significado de *O mágico de Oz*.

1. ***Significado referencial.*** *Durante a Depressão, um tornado tira uma garota de sua família no Kansas e a leva para a terra mística de Oz. Depois de uma série de aventuras, ela volta para casa.*

Essa é uma descrição muito concreta, quase um resumo do enredo à sua essência. Aqui, o significado depende da habilidade do espectador em identificar itens específicos: os tempos difíceis na América nos anos

1930 e as características do clima do centro-oeste. Um espectador menos familiarizado com essas informações deixaria de entender alguns dos significados para os quais o filme aponta. Podemos chamar esses significados tangíveis de *referenciais* porque o filme se refere a coisas ou lugares que já têm significância.

O tema de um filme — em *O mágico de Oz*, a vida rural norte-americana nos anos 1930 — é comumente estabelecido por meio do significado referencial, e, como seria de esperar, o significado referencial funciona como parte da forma geral do filme, da mesma maneira que argumentamos que o tema da Guerra Civil tem sua função em *O nascimento de uma nação*. Suponha que, em vez de mostrar Dorothy vivendo nas terras rurais, planas e esparsas do Kansas, o filme a apresentasse como uma criança de Beverly Hills. Quando ela chegasse a Oz (transportada, talvez, por uma enchente repentina na costa), o contraste entre a opulência exagerada de Oz e sua casa não seria tão acentuado. Nesse caso, o significado referencial do Kansas desempenha um papel definido no contraste geral dos cenários criados pela forma fílmica.

2. ***Significado explícito.*** *Uma garota sonha em deixar sua casa para fugir de seus problemas. Somente depois que ela vai embora é que percebe o quanto ama sua família e amigos.*

Essa declaração continua bastante concreta com relação ao significado que atribui ao filme. Se alguém lhe perguntasse qual o *sentido* do filme — o que ele está tentando passar — você poderia responder com uma afirmação parecida. Você poderia, inclusive, mencionar a fala final de Dorothy, "Não há lugar como a nossa casa", como um resumo do que ela aprendeu. Vamos chamar esse tipo de significado declarado abertamente de um *significado explícito*.

Assim como os significados referenciais, os significados explícitos têm sua função dentro da forma geral do filme. Eles são definidos pelo contexto: por exemplo, podemos considerar "Não há lugar como a nossa casa" como uma declaração do significado do filme como um todo. Porém, antes devemos perguntar por que entendemos essa como uma fala tão cheia de significado. Numa conversa normal, ela seria considerada um clichê. No contexto, contudo, a fala ganha grande força. Essa fala é expressa em primeiríssimo plano, aparece no fim do filme (um momento privilegiado no que diz respeito à forma) e faz referência a todos os desejos e provações de Dorothy, retomando o movimento da narrativa na direção do seu objetivo. É a *forma* do filme que dá a esse jargão um peso diferente.

Esse exemplo sugere que devemos examinar como os significados explícitos de um filme interagem com outros elementos do sistema geral. Se "Não há lugar como a nossa casa" resumisse de maneira adequada e

completa o significado de *O mágico de Oz*, ninguém precisaria nunca ver o filme, o resumo seria suficiente. Mas, como os sentimentos, os significados nascem da dinâmica da forma, eles desempenham um papel junto com os outros elementos para compor um sistema total.

Normalmente, não podemos isolar um momento particularmente significativo e designá-lo como o significado de todo o filme. Ainda que o "Não há lugar como a nossa casa" de Dorothy tenha força como resumo de um elemento significativo de *O mágico de Oz*, ele deve ser inserido no contexto de toda a fantasia sedutora de Oz no filme. Se "Não há lugar como a nossa casa" fosse o propósito do filme, por que existiriam tantas coisas boas em Oz? Os significados explícitos de um filme surgem do filme como um *todo*, e são colocados numa relação formal dinâmica uns com os outros.

Na tentativa de identificar os momentos significativos de um filme como partes de um todo maior, é interessante comparar os momentos individualmente significativos uns com os outros. Assim, a fala final de Dorothy poderia ser justaposta com a cena em que as personagens se arrumam depois de chegar à Cidade das Esmeraldas. Podemos ver o filme como tratando não de um ou outro aspecto, mas sim da relação entre os dois, o deleite e o risco de um mundo de fantasia *versus* o conforto e a estabilidade de casa. Assim, o sistema total do filme é maior do que qualquer significado explícito individual que possamos encontrar nele. Então, em vez de perguntarmos: "O que esse filme quer dizer?", devemos perguntar: "Como *todos* os significados do filme se relacionam uns com os outros?".

3. ***Significado implícito.*** *Uma adolescente que logo enfrentará o mundo adulto deseja retornar ao mundo descomplicado da infância, mas, por fim, aceita as exigências da vida adulta.*

Esta afirmação é mais abstrata do que as duas primeiras, pois vai além do que está explicitamente colocado no filme, sugerindo que *O mágico de Oz* aborda, de alguma forma, a passagem da infância para a vida adulta. Desse ponto de vista, o filme sugere ou infere que, na adolescência, as pessoas tendem a desejar voltar ao mundo aparentemente descomplicado da infância, e a frustração de Dorothy com seus tios e sua vontade de fugir para um lugar "além do arco-íris" se tornam exemplos de uma concepção geral de adolescência. Ao contrário da fala "Não há lugar como a nossa casa", este significado não é declarado explicitamente. Podemos chamar essa ideia de significado implícito. Quando o observador atribui significados implícitos a uma obra de arte, normalmente dizemos que ele está *interpretando* a obra.

É claro que **interpretações** variam. Um espectador pode propor que *O mágico de Oz* seja sobre a adolescência enquanto outro pode sugerir

que seja, na verdade, sobre coragem e resistência ou que se trate de uma sátira do mundo adulto. Um dos atrativos da obra de arte é que ela nos convida a interpretá-la de várias maneiras de uma só vez. De fato, a obra de arte nos convida a executar várias atividades, dentre elas construir significados implícitos. Mas, de novo, a forma geral da obra modela nossa percepção dos significados implícitos.

"Os críticos nos permitem entender de que modo partes de uma obra de arte funcionam para formar projetos maiores. Geralmente, isso requer que eles ofereçam interpretações ou explicações dos objetivos maiores da obra, mas essa visão geral é, normalmente, apresentada, em grande parte, para explicar por que as obras têm as partes que efetivamente possuem."

— Noël Carroll, filósofo da arte

Alguns espectadores assistem a um filme esperando aprender lições de vida. Eles podem apreciar um filme por passar uma mensagem profunda ou relevante. No entanto, depois de identificarmos o significado de um filme, geralmente ficamos tentados a dividir o filme entre o conteúdo (o significado) e a forma (o veículo para o conteúdo). A qualidade abstrata das mensagens implícitas pode levar a conceitos muitos amplos, costumeiramente chamados de *temas*. Um filme pode ter como tema coragem ou o poder de um amor leal. Essas descrições têm algum valor, mas são muito gerais: centenas de filmes se enquadram nelas. Resumir *O mágico de Oz* como tratando simplesmente de problemas da adolescência não faz justiça às qualidades específicas do filme enquanto experiência. Propomos que a busca por significados implícitos não deva deixar para trás as características *particulares* e *concretas* de um filme.

Isso não significa que não devemos interpretar os filmes, mas que devemos tentar tornar nossas interpretações precisas vendo como os significados temáticos de cada filme são colocados por seu sistema total. Num filme, significados implícitos e explícitos dependem muito das relações entre narrativa e estilo. Em *O mágico de Oz*, a estrada de tijolos amarelos não tem nenhum significado por si só, mas, se examinarmos a função que ela ocupa na narrativa, a música, as cores, e assim por diante, poderemos argumentar que a estrada de tijolos amarelos tem, de fato, uma função plena de significado. O grande desejo de Dorothy de voltar para casa faz com que a estrada o represente. Queremos que Dorothy consiga alcançar o fim da estrada da mesma forma que queremos que ela volte para o Kansas; portanto, a estrada faz parte do tema de retorno ao lar.

A interpretação não precisa ser um fim por si só, pois ela também ajuda a compreender a forma geral do filme. Ela também não esgota as possibilidades de um dispositivo. Podemos dizer muitas coisas sobre a estrada de tijolos amarelos para além de seu significado com relação ao material temático do filme. Poderíamos observar que a estrada marca Oz como uma terra fantástica, pois os tijolos do mundo real são de tom marrom, ou poderíamos analisar como a estrada se torna o palco de danças e músicas pelo caminho. Poderíamos ainda observar como a estrada é importante para a narrativa porque a indecisão de Dorothy na encruzilhada faz com que ela encontre o Espantalho, ou desenvolver um esquema de cores para o filme, fazendo um contraste entre a estrada de tijolos amarelos, os sapatinhos vermelhos, o verde da Cidade das Esme-

raldas, e assim por diante. Desse ponto de vista, a interpretação pode ser vista como um tipo de análise formal, aquela que busca revelar os significados implícitos do filme. Esses significados devem ser constantemente verificados, inserindo-os na textura concreta do filme como um todo.

4. ***Significado sintomático.*** *Numa sociedade em que o valor humano é medido pelo dinheiro, o lar e a família parecem ser o último refúgio dos valores humanos. Essa crença é especialmente forte em tempos de crise econômica, como a que os Estados Unidos enfrentavam nos anos 1930.*

Como a afirmação 3, esta também é bastante geral e abstrata, pois situa o filme em uma linha de pensamento que é tida como característica da sociedade norte-americana durante a década de 1930. A afirmação poderia se aplicar de forma igualmente adequada a muitos outros filmes, bem como a muitos romances, peças, poemas, pinturas, propagandas, programas de rádio, discursos políticos e a uma grande quantidade de produtos culturais da época.

Existe, porém, outro ponto digno de nota sobre essa frase. Ela trata um significado explícito de *O mágico de Oz* ("Não há lugar como a nossa casa") como uma manifestação de um conjunto mais amplo de valores de uma sociedade inteira. Poderíamos tratar os significados implícitos da mesma maneira. Se dissermos que o filme coloca a adolescência como um momento crucial de transição, estaremos também dizendo que essa ênfase na adolescência como um período especial da vida é também uma preocupação recorrente da sociedade norte-americana. Portanto, podemos entender os significados explícitos ou implícitos de um filme como contendo traços de um conjunto particular de valores sociais. Chamamos a isso *significado sintomático*, e o conjunto de valores revelados pode ser chamado de **ideologia** social.

O fato de percebermos significados sintomáticos quer dizer que o significado, independentemente de ser referencial, explícito ou implícito, é um fenômeno amplamente social. Muitos dos significados de filmes são essencialmente ideológicos, ou seja, eles têm sua origem em sistemas de crenças culturalmente específicas sobre o mundo. Crenças religiosas, opiniões políticas, conceitos relacionados a etnia, gênero ou classe social, até mesmo nossas noções mais profundamente arraigadas sobre os valores da vida — tudo isso constitui nossa estrutura ideológica de referência. Ainda que possamos viver como se nossas crenças fossem as únicas explicações verdadeiras e reais sobre o mundo, basta comparar nossa ideologia com a de outro grupo, cultura ou época para perceber como muitos de nossos pontos de vista são histórica e socialmente moldados. Em outros momentos e lugares, *lar* e *adolescência* não têm o mesmo significado que tinham nos Estados Unidos dos anos 1930.

Os filmes, como outras obras de arte, podem ser examinados levando em conta seus significados sintomáticos; entretanto, a característica geral e abstrata de tais significados pode nos levar para longe da forma concreta do filme. Assim como quando analisamos significados implícitos, devemos fundamentar os significados sintomáticos nos aspectos específicos do filme. Um filme *representa* significados ideológicos por meio de seu sistema formal único e particular — veremos no Capítulo 11 como o sistema analítico e narrativo de *Agora seremos felizes* (*Meet me in St. Louis*) pode ser analisado em suas implicações ideológicas.

Para resumir: os filmes têm significado porque atribuímos significado a eles. Não podemos, portanto, tratar o significado como simples conteúdo a ser extraído do filme. Algumas vezes, o cineasta nos guia na direção de determinados significados e, outras vezes, encontramos significados que o cineasta não planejou. Nossas mentes irão examinar uma obra de arte em vários níveis para ver se há significado. Um índice do nosso envolvimento com um filme, enquanto experiência, é nossa busca por significados referenciais, explícitos, implícitos e sintomáticos. Quanto mais abstratas e gerais nossas atribuições de significado, mais nos arriscamos a perder nossa compreensão do sistema formal específico do filme; portanto, ao analisarmos um filme, devemos equilibrar nossa atenção a esse sistema concreto com nossa urgência em atribuir a ele um significado mais amplo.

Avaliação

Quando se fala de trabalhos artísticos normalmente as pessoas *avaliam* a obra, ou seja, elas se pronunciam a respeito da qualidade da obra, se é boa ou ruim. Críticas em jornais e revistas e na internet existem quase que unicamente para nos dizer se um filme vale a pena ser visto e nossos amigos nos incentivam a ir assistir aos filmes recentes que eles mais gostaram. Porém, quase sempre descobrimos que o filme que alguém gostou, para nós, é medíocre. Nesse ponto podemos, então, reclamar que a maioria das pessoas avalia um filme de acordo unicamente com seus próprios gostos, de maneira altamente pessoal e subjetiva.

Como, então, devemos avaliar um filme com algum grau de objetividade? Podemos começar percebendo que existe uma diferença entre *gosto pessoal* e *critério de avaliação*. Dizer "eu gostei desse filme" ou "eu o odiei" não é a mesma coisa que dizer "é um bom filme" ou "é fraco". Poucos de nós limitamos nosso apreço às grandes obras. A maioria das pessoas aprecia filmes que elas reconhecem não serem particularmente bons, o que é perfeitamente razoável, a não ser que se tente convencer os outros de que esses filmes agradáveis, na verdade, figuram entre as obras-primas universais. Nesse ponto, provavelmente as pessoas vão deixar de dar crédito a quem emite o julgamento.

Assim, a preferência pessoal não deve ser a única base para o julgamento da qualidade de um filme. Em vez disso, o crítico que deseja fazer uma avaliação relativamente objetiva se utilizará de *critérios* específicos. Um critério é uma referência que pode ser aplicada na avaliação de muitos trabalhos e, pelo uso do critério, a crítica constrói uma base para comparar filmes com relação a suas qualidades relativas.

Existem vários critérios diferentes: algumas pessoas avaliam filmes com base em critérios *realistas*. Aficionados por história militar podem julgar um filme com base somente no uso de armas (se são iguais às do momento histórico em que se passam as cenas de batalha), sem prestar muita atenção a narrativa, montagem, caracterização, som ou estilo visual.

Outros condenam um filme porque acham que a ação não é plausível e desmerecem uma cena dizendo: "Quem poderia de fato acreditar que X encontrou Y justamente nesse momento?". Como já vimos, obras de arte muitas vezes violam as leis da realidade, sendo governadas por convenções e regras internas próprias. Encontros inesperados, geralmente em momentos constrangedores, são uma convenção da comédia.

Espectadores também podem usar critérios *morais* para avaliar filmes. Mais estritamente, aspectos de um filme podem ser julgados fora do contexto do sistema formal do filme. Alguns acreditam que qualquer filme com nudez, profanação ou violência seja ruim; já outros acham que esses aspectos são louváveis. Dessa forma, alguns espectadores podem condenar a morte do recém-nascido em *O crime do senhor Lange* independentemente do contexto da cena. De um modo mais geral, espectadores e críticos usam critérios morais para avaliar o significado geral de um filme e, nesse caso, seu sistema formal completo se torna pertinente. Um filme pode ser considerado bom pela visão de vida que retrata, por sua proposta de mostrar pontos de vista opostos ou por sua amplitude emocional.

Ainda que critérios morais e realistas sejam adequados para propósitos particulares, este livro recomenda o uso de critérios que avaliem cada filme como um todo artístico. Tais critérios nos permitem dar o máximo de consideração à forma de cada filme. *Coerência* é um desses critérios; também chamada de **unidade**, a coerência é tradicionalmente considerada uma característica positiva nos trabalhos artísticos, assim como a *intensidade do efeito*. Considera-se que uma obra de arte tem mais valor se ela for vívida, impressionante e emocionalmente envolvente.

Outro critério de avaliação é a *complexidade*. Podemos argumentar que, as demais variáveis sendo iguais, filmes complexos são bons, pois despertam nosso interesse em vários níveis, criando uma diversidade de relações entre os muitos elementos formais individuais do filme e padrões intrigantes de afetos e significados.

Outro critério formal é a *originalidade*. É claro que a originalidade por si só não quer dizer nada, afinal o fato de algo ser diferente não sig-

nifica que seja bom. No entanto, se um artista se apropria de uma convenção familiar e a utiliza de forma a torná-la uma nova experiência, então (sendo as demais variáveis iguais), o trabalho resultante pode ser considerado bom do ponto de vista estético.

Observe que todos esses critérios estão sujeitos a gradação: um filme pode ser mais complexo que outro, porém esse filme mais simples pode ser mais complexo que um terceiro. Além disso, muitas vezes existe uma relação recíproca entre os critérios. Um filme pode ser complexo, mas não ter coerência ou intensidade, e 90 minutos mostrando uma tela negra tornaria um filme original, mas não muito complexo. Um filme do tipo *slasher* [terror B] pode ser bastante intenso em determinadas cenas, mas no geral pouco original, além de desorganizado e simplista. Ao aplicar esses critérios, o analista muitas vezes precisa pesar um em relação ao outro.

Avaliar um filme pode servir para muitos fins interessantes. É possível chamar a atenção para obras de arte desprezadas ou nos fazer repensar nossas atitudes com relação a filmes aceitos como clássicos. No entanto, da mesma maneira que encontrar significados não é o único propósito da análise formal, defendemos que avaliar um filme é mais produtivo quando baseamos a avaliação num exame cuidadoso da obra. Declarações gerais ("*O mágico de Oz* é uma obra-prima") raramente nos acrescentam alguma coisa — normalmente, uma avaliação é útil na medida em que aponta aspectos do filme e nos mostra relações e qualidades que não percebemos: "*O mágico de Oz* sutilmente compara as personagens do Kansas às personagens de Oz, como, por exemplo, quando a ordem de levar Totó, escrita pela Srta. Gulch, é ecoada quando a bruxa, furiosa, escreve no céu, para os cidadãos da Cidade das Esmeraldas: 'Entreguem Dorothy'". Como a interpretação, a avaliação é mais útil quando nos leva de volta ao próprio filme enquanto sistema formal, ajudando-nos a entender melhor esse sistema.

Ao ler este livro, você perceberá que, de maneira geral, minimizamos a ênfase na avaliação. Acreditamos que a maioria dos filmes e sequências que analisamos são no geral bons de acordo com os critérios que mencionamos, mas o propósito deste livro não é persuadir o leitor a aceitar uma lista de obras-primas. Em vez disso, acreditamos que, se mostrarmos em detalhes como os filmes podem ser compreendidos enquanto sistemas artísticos, teremos uma base informada para qualquer avaliação que nos propusermos a fazer.

Princípios da forma fílmica

Como a forma fílmica é um sistema, ou seja, um conjunto unificado de elementos interdependentes relacionados, deve haver alguns princípios

que ajudem a criar as relações entre as partes. Nas ciências, princípios podem tomar a forma de leis da física ou proposições matemáticas. Para os pesquisadores e inventores, tais princípios fornecem diretrizes sólidas do que é possível. Por exemplo, os engenheiros que projetam um avião devem obedecer às leis fundamentais da aerodinâmica.

Nas artes, contudo, não há princípios absolutos relacionados à forma que devem ser seguidos por todos os artistas. Obras de arte são produtos de cultura e, portanto, muitos dos princípios da forma artística seguem convenções. No Capítulo 9, iremos examinar como os vários gêneros têm convenções muito diferentes. Um faroeste não está violando uma lei da natureza se não segue as convenções dos faroestes clássicos. O artista segue (ou desobedece) as *normas* — conjuntos de convenções, não leis.

Entretanto, dentro dessas convenções, cada obra de arte tende a definir seus próprios princípios formais específicos. A forma dos diferentes filmes pode variar enormemente. Podemos distinguir, contudo, cinco princípios gerais que percebemos ao analisar o sistema formal de um filme: função, similaridade e repetição, diferença e variação, desenvolvimento e unidade/não unidade.

Função

Se a forma no cinema é a inter-relação geral entre vários sistemas de elementos, podemos pressupor que cada elemento tem uma ou mais **funções**, ou seja, cada elemento desempenhará alguns papéis no sistema todo.

Podemos perguntar qual a função de qualquer elemento de um filme. Em *O mágico de Oz*, cada personagem importante desempenha um ou mais papéis. Por exemplo, a Srta. Gulch, a mulher que quer tirar Totó de Dorothy, reaparece em Oz como a bruxa malvada. Na parte de abertura do filme, a Srta. Gulch ameaça Dorothy e faz com que ela fuja de casa. Em Oz, a bruxa impede que Dorothy volte para casa, impossibilitando que chegue à Cidade das Esmeraldas e tentando roubar os sapatinhos de rubi.

Até mesmo um elemento aparentemente menor como o cachorro Totó tem várias funções. A disputa de Totó faz com que Dorothy fuja de casa e volte tarde demais para se abrigar do tornado. Mais tarde, Totó corre atrás de um gato, obrigando Dorothy a pular do balão que está prestes a levá-la para longe de Oz. A cor cinza de Totó, em contraste com o brilho de Oz, cria um vínculo com o preto e branco dos episódios do Kansas no começo do filme. As funções, portanto, são quase sempre múltiplas e tanto os elementos estilísticos quanto os narrativos têm funções.

Uma maneira útil de compreender a função de um elemento é perguntar quais outros elementos exigem que esse elemento esteja presente.

Por exemplo, a narrativa requer que Dorothy fuja de casa e, portanto, Totó funciona como gatilho para essa ação, ou, para usar outro exemplo, a aparência de Dorothy tem de ser completamente diferente da bruxa malvada e por isso as roupas, a idade, a voz e outras características operam para criar um contraste entre as duas. Além disso, a troca do filme preto e branco para colorido funciona para sinalizar a chegada ao mundo reluzente e fantástico de Oz.

Note que o conceito de função nem sempre depende da intenção do cineasta. Muitas vezes, as discussões sobre filmes se prendem à questão da consciência do cineasta, se ele sabia o que estava fazendo com relação à inclusão de algum elemento. Quando investigamos a função, não queremos um histórico da produção. Do ponto de vista da intencionalidade, pode ser que Dorothy cantasse "Over the rainbow" porque a MGM queria que Judy Garland lançasse uma música de sucesso. Pelo viés da função, no entanto, podemos dizer que o fato de Dorothy cantar essa música desempenha determinadas funções narrativas e estilísticas. A canção estabelece seu desejo de sair de casa, sua referência ao arco-íris prenuncia sua jornada pelo ar até o mundo colorido de Oz, e assim por diante. Quando investigamos a função formal, portanto, não perguntamos "como esse elemento veio parar aqui?" e sim "o que esse elemento *está fazendo* aqui?" e "como ele direciona nossa reação?".

Uma maneira de observar as funções de um elemento é considerar sua **motivação**. Como filmes são construções humanas, esperamos que qualquer elemento de um filme tenha uma justificativa para estar lá. Essa justificativa é a motivação do elemento; por exemplo, quando a Srta. Gulch aparece como a bruxa em Oz, justificamos sua nova aparição recorrendo ao fato de que as cenas anteriores no Kansas a definiram como uma ameaça para Dorothy. Quando Totó pula do balão para perseguir um gato, entendemos a ação dele recorrendo a noções de como cães tendem a agir quando veem gatos.

Algumas vezes, as pessoas usam a palavra "motivação" apenas para tratar das razões por trás das ações das personagens, como quando um assassino age por determinados motivos. Aqui, contudo, usaremos a palavra "motivação" para tratar de qualquer elemento do filme que seja justificado pelo espectador de alguma forma. Uma vestimenta, por exemplo, precisa de motivação: se virmos um homem vestindo roupas de mendigo no meio de um baile de gala, perguntamos por que ele está vestido daquela forma. Ele pode ter sido vítima de uma pegadinha que o fez acreditar que seria um baile à fantasia ou ele pode ser um milionário excêntrico querendo chocar seus amigos como acontece no filme *O galante vagabundo*. A motivação da presença do mendigo no baile é uma gincana entre os jovens da alta sociedade, que recebem a tarefa de trazer, entre outras coisas, um homem sem teto (**2.4**). Um evento, a gincana, *motiva* a presença de uma personagem vestida de maneira inadequada.



2.4 — A heroína de *O galante vagabundo* (*My man Godfrey*) olha para seu prêmio enquanto o público da alta sociedade pede que o desempregado Godfrey faça um discurso.

A ideia de motivação nos filmes é tão comum que os espectadores nem se dão conta. Uma luz fraca e trepidante sob uma personagem pode ser motivada pela presença de uma vela no recinto. (Na produção, a iluminação é feita por luzes fora de cena, mas espera-se que a vela seja a fonte de luz e, portanto, é ela quem dita o padrão da luz.) Uma personagem caminhando num recinto pode motivar o movimento da câmera, ou seja, que ela siga a ação e mantenha a personagem enquadrada. Quando estudarmos os princípios da forma narrativa (Capítulo 3) e os vários tipos de filmes (Capítulos 9 e 10), iremos observar mais cuidadosamente como a motivação funciona para dar funções específicas aos elementos.

Similaridade e repetição

No exemplo do padrão ABACA, fomos capazes de prever os próximos passos na série devido, entre outras coisas, ao seu padrão regular de elementos repetidos. Como as batidas numa música ou a métrica numa poesia, a repetição das letras "As" em nosso padrão estabeleceu e satisfez expectativas formais. A similaridade e a repetição, então, constituem um princípio importante da forma fílmica.

A repetição é a base para a compreensão de qualquer filme. Por exemplo, devemos ser capazes de recordar e identificar personagens e cenários a cada reaparição. De maneira mais sutil, durante qualquer filme é possível observar repetições de todas as coisas, desde falas de diálogos e batidas de música até posições de câmera, comportamento das personagens e ação da história.

É útil existir um conceito para descrever repetições formais, e o termo que iremos utilizar é **motivo**. Denominaremos *qualquer elemento significativo repetido num filme* de motivo. Motivo pode ser um objeto, uma cor, um lugar, uma pessoa, um som ou até mesmo um traço de personagem. Podemos chamar de motivo um padrão de iluminação ou de posição de câmera, se ele se repetir durante o filme. (Veja "Um olhar de perto", pp. 130-1.) A forma narrativa de *O mágico de Oz* usa todos esses tipos de motivos. Até mesmo num filme relativamente simples como esse, podemos perceber a presença ampla da similaridade e da repetição como princípios formais. A forma fílmica utiliza similaridades gerais bem como duplicações exatas. Para entender *O mágico de Oz*, devemos ver as similaridades entre os três lavradores do Kansas e o Espantalho, o Homem de Lata e o Leão Covarde. Podemos observar também os ecos adicionais entre as personagens da história principal e as da fantasia (**2.9-2.12**). A duplicação não é perfeita, mas a similaridade é muito forte. Tais similaridades são chamadas de *paralelismo*, processo através do qual o filme orienta o espectador a comparar dois ou mais elementos distintos, realçando alguma similaridade. Por exemplo, num determinado ponto, Dorothy diz ter a impressão de já ter conhecido antes o Espantalho,

"Você pode tomar um filme, por exemplo, Os anjos de cara suja (Angels with dirty faces), *em que James Cagney, ainda garoto, diz ao seu amigo Pat O'Brien: 'Que há de novo, o que me conta?' — garoto atrevido —, e depois, como um jovem rebelde em ascensão, quando tudo está indo muito bem para ele, ele diz: 'Que há de novo, o que me conta?'. Finalmente, quando está prestes a ser executado na cadeira elétrica e Pat O'Brien está lá para ouvir sua confissão, ele diz: 'Que há de novo, o que me conta?'. A simples repetição dessa fala em três momentos diferentes com as mesmas personagens traz à tona a mudança drástica das circunstâncias muito mais do que um discurso crítico longo faria."*

— Robert Towne, roteirista, *Chinatown*

UM OLHAR DE PERTO

Enxergando padrões

Ao estudar o cinema como arte, você pode, às vezes, se perguntar: será que todos os padrões de forma e estilo que notamos estão mesmo no filme? Será que os cineastas realmente colocaram esses padrões no filme ou estamos vendo mais do que realmente existe?

Quando questionados sobre isso, é comum que os cineastas digam que opções estilísticas e formais têm como objetivo criar efeitos específicos. Hitchcock, um diretor com uma inclinação para engenharia, planejava cuidadosamente suas histórias e escolhia as técnicas com total consciência de suas possibilidades. Seu filme *Festim diabólico* (*Rope*) confina a ação a um único apartamento e a apresenta em apenas 11 planos. *Janela indiscreta* (*Rear window*) limita a ação ao que o herói pode ver de seu apartamento. Nesses e em outros filmes, Hitchcock criou desafios formais e estilísticos para si mesmo deliberadamente, convidando o seu público a se juntar a ele. A maioria dos diretores não são tão ousados, mas, ao longo deste livro, iremos incluir comentários de cineastas que mostram como as ideias que apresentamos são parte do seu trabalho de criação.

Por vezes os cineastas trabalham de maneira mais intuitiva, mas ainda assim precisam optar por um ou outro desenvolvimento da história, uma técnica ou outra. O filme acabado pode ter uma unidade geral porque as opções momentâneas tendem a se misturar: Joel e Ethan Coen, os irmãos que criaram *Gosto de sangue* (*Blood simple*), *Arizona nunca mais* (*Raising Arizona*) e *Fargo*, dizem que não começam um filme com um determinado estilo em mente. Como Ethan afirmou: "Na hora de fazer o filme, só damos atenção a escolhas individuais", e Joel reforça:

ACESSE O *BLOG*

Em "Do filmmakers deserve the last word?" explicamos por que devemos sempre ter cautela em aceitar declarações feitas por cineastas. Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p =1174.**

> [...] a melhor maneira de contar uma história é cena por cena. Você faz opções específicas que lhe parecem adequadas, atraentes ou interessantes para aquela cena em particular. Então, por fim, você junta tudo, alguém olha e, se houve alguma consistência, diz "bem, esse é o estilo deles".

Mesmo que os Coens não planejem cada opção de antemão, seus filmes demonstram padrões distintos de forma e estilo (**2.5, 2.6**).

Profissionais do cinema prestam atenção nas opções estilísticas e formais de outros cineastas: enquanto assistia a *O iluminado* (*The shining*), de Stanley Kubrick, Nicole Kidman observou como a composição de um plano tinha um objetivo imediato e um propósito de longo prazo na história (**2.7**):

> Aqui, nesta cena, observe o suporte de facas sobre a cabeça do menino, no plano de fundo... Isso é importante não apenas porque mostra que o garoto está em perigo, mas também porque é exatamente uma dessas facas que será usada por Wendy para se proteger do marido mais adiante na história [2.8].

Kubrick disse a Kidman que um diretor tinha de repetir as informações da história para que o público fosse capaz de acompanhá-la. Em outras palavras, o padrão ajudou a organizar o filme e, ao fazê-lo, moldou a experiência do espectador, nem que apenas inconscientemente.

O comentário de Kubrick indica outro motivo por que podemos ter confiança ao enxergarmos

padrões em um filme: um cineasta não cria um filme do nada. Todos os filmes emprestam ideias e estratégias narrativas de outros filmes e de outras formas de arte. Muito do que acontece nos filmes é ditado por regras tradicionais, normalmente chamadas de *convenções*. Quando Kubrick mostra as facas atrás de Danny, ele está seguindo uma convenção muito antiga da arte de contar histórias: a de preparar o público para a ação que acontecerá mais tarde. Por outro lado, *Na roda da fortuna* é uma comédia satírica e a perspectiva mostrada em 2.5 e 2.6 segue a convenção do uso do exagero para criar humor.

Muito frequentemente, os padrões num filme remetem àqueles que vimos em outros filmes. Mesmo quando os cineastas não explicam o que estão fazendo, como espectadores experientes podemos perceber de que modo lidam com convenções conhecidas de forma e técnica.



2.5 — Em *Na roda da fortuna* (*The Hudsucker proxy*), o chefe paira sobre a rua numa composição de perspectiva muito íngreme e centrada.



2.6 — O mesmo tipo de composição é usado para mostrar o arranjo impessoal das mesas de trabalho na empresa Hudsucker.



2.7 — Em *O iluminado*, uma cena inicial na cozinha do Hotel Overlook mostra uma afinidade telepática entre Halloran e Danny, cujos pais estão trabalhando de caseiros no hotel durante o inverno. As facas naturalmente fazem parte do cenário da cozinha, mas estão alinhadas sobre a cabeça de Danny.



2.8 — Mais adiante no filme, a mãe de Danny, Wendy, vai até o mesmo faqueiro, visto de um ângulo diferente, para pegar uma arma.



2.9 — O vidente itinerante do Kansas, Professor Marvel, que lembra muito o...



2.10 — ....velho charlatão conhecido como mágico de Oz.



2.11 — A bicicleta da Srta. Gulch na sequência de abertura se torna...



2.12 — ...a vassoura da bruxa em Oz.



2.13 — Enquanto o Leão descreve sua timidez, as personagens estão alinhadas de maneira que formam um espelho reverso da...



2.14 — ...cena anterior em que os outros dois provocam Zeke por ter medo de porcos.

o Homem de Lata e o Leão Covarde. Em outro momento, a organização da cena reforça essa familiaridade (**2.13**, **2.14**).

Motivos podem ajudar na criação de paralelismos. O espectador percebe e passa a esperar que, cada vez que Dorothy conheça uma personagem em Oz, a cena termine com a música "We're off to see the wizard". Reconhecer esse paralelismo gera parte do nosso prazer em assistir ao filme, da mesma maneira que o eco das rimas contribui para o poder da poesia.

Diferença e variação

Um filme não pode se basear apenas em repetições. AAAAAA é, na verdade, bastante entediante. É preciso que haja também algumas mudanças ou **variações**, ainda que pequenas. Portanto, a diferença é outro princípio fundamental da forma fílmica.

Entendemos prontamente a necessidade de variedade, contraste e mudança nos filmes. As personagens precisam ser diferenciadas, os ambientes, delineados, e os diferentes momentos ou atividades, estabelecidos. Mesmo numa imagem, é preciso distinguir as diferenças na tonalidade, na textura, na direção e na velocidade do movimento, e assim por diante. A forma precisa de um plano de fundo estável de similaridade e repetição, mas também exige que diferenças sejam criadas.

Isso significa que, ainda que os motivos (cenas, cenários, ações, objetos, dispositivos estilísticos) possam ser repetidos, eles raramente serão repetidos *exatamente*. Variações inevitavelmente aparecerão. Em *O mágico de Oz*, os três trabalhadores do Kansas não são exatamente iguais aos seus "clones" em Oz. O paralelismo, portanto, requer um grau de diferenciação bem como uma grande semelhança. Quando o Professor Marvel finge ler o futuro de Dorothy numa pequena bola de cristal, não vemos imagem nenhuma na bola (**2.9**). O sonho de Dorothy transforma o cristal num grande globo no castelo da bruxa, onde são exibidas cenas assustadoras (**2.15**). Da mesma maneira, o motivo repetido de interrupções causadas por Totó muda de função: no Kansas, ele perturba a Srta. Gulch e faz com que Dorothy o leve embora de casa, mas, em Oz, a interrupção de Totó impede que Dorothy volte para casa.

Diferenças entre os elementos podem muitas vezes realçar a oposição direta entre eles. Estamos mais acostumados a ver oposições formais como confrontos entre as personagens: em *O mágico de Oz*, os desejos de Dorothy são negados, em vários momentos, pelos diferentes desejos de Tia Em, da Srta. Gulch, da bruxa malvada e do mágico, e assim nos envolvemos no conflito dramático do filme. No entanto, o conflito entre personagens não é a única maneira através da qual o princípio formal da diferença pode se manifestar. Cenários, ações e outros elementos podem ser colocados em oposição. *O mágico de Oz* apresenta oposições de cores: o Kansas preto e branco e a terra colorida de Oz, Dorothy em vermelho, branco e azul em oposição à bruxa, toda de preto. Os cenários também são opostos, não apenas Oz *versus* Kansas como também vários outros locais em Oz (**2.16**, **2.17**). A qualidade da voz, as músicas e um sem-número de outros elementos jogam uns com os outros, demonstrando que qualquer motivo pode ser colocado em oposição a outro.

É claro que nem todas as diferenças são simples oposições: os três amigos de Dorothy em Oz — o Espantalho, o Homem de Lata e o Leão — são



2.15 — Em sua bola de cristal, a bruxa malvada caçoa de Dorothy.



2.16 — Centralizada na metade superior do quadro, a Cidade das Esmeraldas cria um enorme contrataste com...



2.17 — ...uma composição semelhante mostrando o castelo da bruxa malvada do Oeste.



2.18 — Dorothy pisa, literalmente, no começo da estrada de tijolos amarelos, se expandindo a partir de uma linha estreita.

diferentes não apenas pelas características externas, mas também, na comparação entre os três, pelo que lhes falta (cérebro, coração, coragem). Outros filmes podem se valer de diferenças menos acentuadas, propondo uma escala de gradação entre as personagens, como no filme de Jean Renoir *As regras do jogo* (*La règle du jeu*). Em casos extremos, um filme abstrato pode criar variações mínimas entre suas partes; é o que acontece nas pequenas mudanças que acompanham o retorno da mesma sequência no filme de J. J. Murphy *Print generation* (p. 560).

Repetição e variação são dois lados da mesma moeda: perceber um lado é necessariamente perceber o outro. Ao pensarmos em filmes, devemos procurar por semelhanças *e* diferenças. Alternando entre essas duas características, podemos apontar motivos e diferenciar as mudanças pelas quais eles passam, reconhecer paralelismos, tais como a repetição, e, ainda, notar variações cruciais.

Desenvolvimento

Uma maneira de perceber como a semelhança e a diferença operam na forma fílmica é procurar por princípios de desenvolvimento de uma parte para a outra. O desenvolvimento é composto por uma padronização de elementos diferentes e similares. Nosso padrão ABACA é baseado não apenas na repetição (a recorrência do motivo A) e na diferença (a inserção de B e C), mas também num princípio de *progressão* que poderíamos estabelecer como regra: alternar A com letras consecutivas em ordem alfabética. Ainda que simples, esse é um princípio de *desenvolvimento* que governa a forma de toda a série.

Pense no desenvolvimento formal como *uma progressão que se move do começo, passando pelo meio até o fim*. A história de *O mágico de Oz* ilustra o desenvolvimento de muitas maneiras. Trata-se, para começar, de uma *viagem*: do Kansas passando por Oz e de volta para o Kansas. A bruxa boa, Glinda, enfatiza esse padrão formal dizendo a Dorothy que

"o melhor é sempre começar do começo" (**2.18**). Muitos filmes seguem o enredo da viagem. *O mágico de Oz* é também uma busca, começando com a saída de casa inicial, mostrando os vários esforços para encontrar o caminho de volta, e terminando com a volta para o lar. No filme também existe um motivo de *mistério*, que normalmente segue o mesmo padrão começo-meio-fim: começamos com uma pergunta (quem é o mágico de Oz?), passamos por tentativas de respondê-la e concluímos com a pergunta respondida (o mágico é um impostor). A maioria dos filmes de longa-metragem são compostos por vários padrões de desenvolvimento.

Para analisar o padrão de desenvolvimento de um filme, é sempre uma boa ideia fazer a **segmentação** do filme. Segmentação nada mais é do que um esquema escrito do filme que o divide em partes maiores e menores, marcando as partes com letras ou números consecutivos. Se um filme narrativo tem 40 *cenas*, então, podemos classificá-las com uma numeração que vai de 1 a 40. Pode ser interessante dividir algumas partes ainda mais (por exemplo, cenas 6a e 6b). Segmentar um filme nos permite não apenas perceber as similaridades e diferenças entre as partes, mas também organizar a progressão formal geral. A seguir apresentamos uma segmentação de *O mágico de Oz*. (Na segmentação dos filmes, iremos identificar os créditos de abertura com um "C", os créditos finais com um "F" e todos os outros segmentos com números.)

O MÁGICO DE OZ: SEGMENTAÇÃO DO ENREDO

C. **Créditos**
1. **Kansas**
a. Dorothy está em casa, preocupada com a ameaça da Srta. Gulch com relação a Totó.
b. Ao fugir, Dorothy encontra o Professor Marvel, que a induz a voltar para casa.
c. Um tornado levanta a casa, com Dorothy e Totó, até o céu.
2. **Cidade dos Munchkins**
a. Dorothy conhece Glinda e os Munchkins celebram a morte da bruxa malvada do leste.
b. A bruxa malvada do oeste ameaça Dorothy por causa dos sapatinhos de rubi.
c. Glinda envia Dorothy em busca da ajuda do mágico.
3. **A estrada de tijolos amarelos**
a. Dorothy conhece o Espantalho.
b. Dorothy conhece o Homem de Lata.
c. Dorothy conhece o Leão Covarde.
4. **Cidade das Esmeraldas**

a. A bruxa cria um campo de papoulas perto da cidade, mas Glinda salva os viajantes.
b. O grupo é recebido pelos moradores da cidade.
c. Enquanto esperam para ver o mágico, o Leão canta sobre ser rei.
d. O aterrorizante mágico concorda em ajudar o grupo se eles conseguirem o cabo da vassoura da bruxa malvada.

5. **Castelo da bruxa e floresta vizinha**

a. Na floresta, macacos voadores pegam Dorothy e Totó.
b. A bruxa percebe que deve matar Dorothy para conseguir os sapatinhos de rubi.
c. O Espantalho, o Homem de Lata e o Leão entram no Castelo. Na perseguição que se segue, Dorothy mata a bruxa.

6. **Cidade das Esmeraldas**

a. Ainda que revelado como impostor, o mágico atende aos desejos do Espantalho, do Homem de Lata e do Leão.
b. Dorothy não consegue ir embora no balão do mágico, mas é transportada para casa através dos sapatinhos de rubi.

7. **Kansas — Dorothy descreve Oz para sua família e amigos**

F. **Créditos finais**

Preparar a segmentação de um filme pode parecer um pouco complicado, mas, no decorrer deste livro, tentaremos convencer o leitor de que este procedimento esclarece muito sobre os filmes. Por ora, apenas considere esta comparação: conforme entramos num edifício, nossa experiência se desenvolve no decorrer do tempo. Em muitas catedrais, por exemplo, a via de entrada é bastante estreita, mas, conforme chegamos à área aberta interna (a nave), o espaço se expande para fora e para cima, temos a sensação de que nosso corpo é menor e nossa atenção é direcionada para o altar, localizado no centro, a uma determinada distância. A entrada um pouco apertada gera um contraste quando entramos no espaço mais alto e amplo. Essa experiência foi tão cuidadosamente planejada quanto qualquer brinquedo num parque temático. É apenas em retrospecto que entendemos que a progressão planejada das diferentes partes do edifício moldou nossa experiência. Se você pudesse estudar as plantas do construtor, veria todo o *layout* de uma vez. Seria muito diferente da experiência passo a passo de entrar na catedral, mas esclareceria muito sobre como a sua experiência foi moldada.

O cinema não é muito diferente. Quando assistimos a um filme, ficamos envolvidos por ele. Seguimos seu desenvolvimento formal momento a momento e ficamos cada vez mais envolvidos. Se quisermos estudar seu formato geral, contudo, teremos de nos afastar um pouco. Os filmes não vêm com plantas, mas, ao criarmos a segmentação do enredo, podemos obter uma visão comparável do projeto geral do filme. De certa maneira, estamos reconhecendo a arquitetura básica do filme. A segmen-

tação nos permite ver o padrão que percebemos intuitivamente ao assistir ao filme. Nos Capítulos 3 e 10, iremos tratar de como fazer a segmentação de tipos diferentes de filme e, no Capítulo 11, várias amostras de análise usarão a segmentação para mostrar como o filme funciona.

Outra maneira de avaliar como um filme se desenvolve formalmente é *comparar o começo com o final*. Olhando para as semelhanças e para as diferenças entre começo e fim, podemos começar a entender o padrão geral do filme. Podemos experimentar essa sugestão com *O mágico de Oz*: comparando o começo com o fim, notamos que a viagem de Dorothy termina com sua volta para casa; a viagem, uma busca por um lugar ideal "além do arco-íris", tornou-se uma procura por uma maneira de voltar para o Kansas. A cena final repete e desenvolve elementos narrativos da abertura. Estilisticamente, o começo e o final são as únicas partes que usam película cinematográfica em branco e preto. Essa repetição corrobora o contraste que a narrativa cria entre a terra dos sonhos de Oz e a paisagem desoladora do Kansas.

ACESSE O *BLOG*

Se o começo é tão importante, então o comecinho é ainda mais importante, como o texto "First shots" demonstra. Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=139.**

No fim do filme, o Professor Marvel aparece para visitar Dorothy (**2.19**), invertendo a situação (a visita que ela fez a ele quando tentava fugir). No começo, ele a convence a voltar para casa e, em seguida, como mágico na parte de Oz, ele também representa as esperanças dela de voltar para casa. Finalmente, quando reconhece o Professor Marvel e os trabalhadores da fazenda como base para as personagens de seu sonho, Dorothy se lembra do seu desejo de voltar para casa quando estava em Oz.



2.19 — As visitas da cena final.

Anteriormente, propusemos que a forma fílmica envolve nossas emoções e expectativas de um modo dinâmico — agora estamos em melhor posição para entender por quê. O efeito recíproco entre semelhança e diferença, repetição e variação induz o espectador a um envolvimento ativo com o sistema de desenvolvimento do filme. Visualizar o desenvolvimento de um filme em termos estáticos pela segmentação pode ser interessante, mas não devemos nos esquecer de que o desenvolvimento formal é um *processo*. A forma molda a maneira como experimentamos o filme.

Unidade e não unidade

Todos os relacionamentos entre os elementos de um filme criam o seu sistema total. Mesmo se um elemento aparenta estar completamente fora de lugar em relação ao resto do filme, não podemos dizer que não faça parte dele. No máximo, o elemento não relacionado é enigmático ou incoerente. Pode ser uma falha no sistema integrado do filme, mas não afeta o filme como um todo.

Quando todas as relações que percebemos em um filme estão claras e parcimoniosamente entrelaçadas, dizemos que o filme tem *unidade*.

Podemos dizer que se trata de um filme bem amarrado porque, aparentemente, não há lacunas nos relacionamentos formais. Cada elemento presente tem um conjunto específico de funções, as semelhanças e as diferenças são determináveis, a forma se desenvolve logicamente, e nenhum elemento é supérfluo. Consequentemente, a unidade geral do filme proporciona à nossa experiência uma sensação de completude e realização.

A unidade é, contudo, uma questão de gradação. Quase nenhum filme é tão bem amarrado que não deixe nenhuma explicação em suspenso. Por exemplo, em certo momento de *O mágico de Oz*, a bruxa diz ter atacado Dorothy e seus amigos com insetos, mas tais insetos nunca foram mostrados e a fala da bruxa se torna confusa. Na verdade, uma sequência mostrando um ataque de abelhas havia sido originalmente filmada, mas posteriormente foi cortada na versão final. A fala da bruxa em relação ao ataque de insetos fica, dessa forma, sem motivação. Ainda mais evidente é um elemento pendente no final do filme: nunca ficamos sabendo o que acontece com a Srta. Gulch. Supostamente, ela ainda teria a ordem legal para levar Totó embora, mas ninguém se refere a isso na última cena. Contudo, é possível que o espectador possa estar propenso a não perceber essa falta de unidade porque a personagem paralela à Srta. Gulch, a bruxa, foi morta na fantasia de Oz, e não esperamos vê-la viva novamente. Como a unidade perfeita quase nunca é alcançada, devemos esperar que até mesmo filmes bem amarrados contenham alguns elementos não integrados ou perguntas não respondidas.

Se encararmos a unidade como critério de avaliação, podemos considerar um filme contendo vários elementos não motivados como malsucedido. No entanto, a unidade e a falta de unidade podem também ser vistas de maneira não avaliadora, ou seja, como o resultado de convenções formais particulares. Por exemplo, *Pulp Fiction — Tempo de violência* (*Pulp Fiction*) acaba sem conclusão no que diz respeito à maleta, central ao enredo dos gângsteres, cujo conteúdo nunca é revelado, mas que tem um brilho dourado, sugerindo algo valioso (como acontece com a misteriosa caixa-preta em *A morte num beijo* [*Kiss me deadly*], um clássico do *film noir*). Ao não especificar os objetos, o filme nos convida a comparar as reações das personagens a eles. Isso é particularmente notável na última cena na lanchonete, quando Pumpkin fita com cobiça a maleta enquanto o matador Jules, agora espiritualmente convertido, insiste calmamente que irá entregá-la a seu chefe. Desse modo, a falta de unidade momentânea contribui para expandir padrões e significados temáticos.

ACESSE O *BLOG*
Um tipo distinto de forma fílmica é dado pelos filmes do tipo antologia, que combinam segmentos curtos realizados por vários diretores. Trata-se de uma abordagem "tema e variações" que discutimos no texto "Can you spot all the auteurs in this picture?". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=932.**

RESUMO

Se uma questão orientou nosso tratamento da forma estética, pode-se dizer que foi a *concretude*. A forma é um sistema específico de relacionamentos padronizados que percebemos numa obra de arte. Esse conceito nos ajuda a entender como até mesmo os elementos do que é normalmente considerado conteúdo, isto é, o tema ou ideias abstratas, desempenham funções específicas em qualquer obra.

A maneira como vivenciamos um trabalho artístico também é concreta: enxergando as pistas na obra, estruturamos expectativas específicas que são criadas, guiadas, postergadas, frustradas, satisfeitas ou desestabilizadas; ficamos curiosos, em suspense, ou somos pegos de surpresa; comparamos os aspectos particulares da obra com coisas que sabemos da vida e com convenções que encontramos na arte.

O contexto concreto da obra de arte expressa emoções, estimula-as e permite-nos formular diversos tipos de significado. Mesmo quando aplicamos critérios gerais na avaliação das obras, devemos usar esses critérios de forma que eles nos ajudem a reconhecer mais distinções, a penetrar mais fundo nos aspectos particulares da obra. O restante deste livro é dedicado ao estudo dessas propriedades da forma artística no cinema.

Podemos resumir os princípios da forma fílmica como um conjunto de perguntas que podem ser feitas a respeito de qualquer filme:

1. Quais são as funções de cada elemento do filme na forma geral? Como cada elemento é motivado?
2. Existem elementos ou padrões repetidos durante o filme? Se sim, como e em que pontos? Existem motivos e paralelismos que nos fazem comparar elementos?
3. Como esses elementos são contrastados e diferenciados uns dos outros? Como os elementos diferentes são postos em oposição uns aos outros?
4. Quais princípios de progressão ou desenvolvimento estão em funcionamento na forma geral do filme? Mais especificamente, uma comparação entre o começo e o fim do filme revela algo sobre sua forma geral?
5. Qual o grau de unidade presente na forma geral do filme? A não unidade dos elementos está subordinada a uma unidade geral ou a falta de unidade é dominante?

Neste capítulo, examinamos as principais maneiras pelas quais filmes, enquanto obras de arte, podem nos envolver como espectadores. Também revisamos alguns princípios da forma fílmica. Munidos desses princípios gerais, podemos partir para a distinção dos *tipos* mais específicos de forma que são centrais para a compreensão da arte do cinema.

DAQUI PARA FRENTE

Forma no cinema e em outras artes

Muitas das ideias, neste capítulo, são baseadas em concepções de forma encontradas em outras artes. Todas as referências a seguir são leituras suplementares interessantes: Monroe Beardsley, *Aesthetics* (Nova York, Harcourt Brace & World, 1958), especialmente os Capítulos 4 e 5; Rudolf Arnheim, *Art and visual perception* (Berkeley, University of California Press, 1974), especialmente os Capítulos 2, 3 e 9; Leonard Meyer, *Emotion and meaning in music* (Chicago, University of Chicago Press, 1956); e E.

H. Gombrich, *Art and illusion* (Princeton, NJ, Princeton University Press, 1961).

Sobre a relação entre forma e público, consulte o livro de Meyer mencionado acima. O exemplo ABACA foi emprestado do excelente estudo de Barbara Herrnstein Smith sobre a forma literária, *Poetic closure* (Chicago, University of Chicago Press, 1968). Compare com o argumento de Kenneth Burke: "A forma é a criação de um apetite na mente do auditor e a satisfação adequada desse apetite". (Consulte Kenneth Burke, "Psychology and form", em *Counter-Statement* [Chicago, University of Chicago Press, 1957], pp. 29-44.)

Este capítulo pressupõe que todo cineasta usa princípios formais básicos. Mas será que o cineasta é completamente consciente de que o faz? Muitos cineastas usam princípios formais intuitivamente, mas outros os aplicam de forma bastante deliberada. O diretor de fotografia de Spike Lee, Ernest Dickerson, afirma: "Um motivo que usamos em todo o *Lute pela coisa certa* [*School Daze*] foi o de duas pessoas de perfil, 'cara a cara'. Essa foi uma decisão consciente" (*Uplift the race: The construction of "School daze"* [Nova York, Simon & Schuster, 1988], p. 110). Sidney Lumet decidiu dar ao filme *Doze homens e uma sentença* (*Twelve angry men*) uma progressão precisa ao usar posições de câmera diferentes no decorrer da história: "Conforme o enredo ia se desenrolando, eu quis que o espaço parecesse cada vez menor... Filmei o primeiro terço do filme acima da linha do olhar, o segundo terço do filme no mesmo nível e o último terço abaixo da linha do olhar. Assim, mais perto do final, o teto começou a aparecer" (Sidney Lumet, *Making movies* [Nova York, Knopf, 1995], p. 81). Nossa citação de Nicole Kidman sobre o motivo das facas em *O iluminado* foi tirada de *Watching movies: The biggest names in cinema talk about the films that matter most* (Nova York, Henry Holt, 2003).

Maya Deren, a experimentalista norte-americana que fez *Meshes of the afternoon* (p. 72), estava consciente e preocupada com os princípios formais. Ela defendeu que um filme deveria explorar os recursos que diferenciam o cinema das outras artes, principalmente seu tratamento único do espaço e do tempo.

Deren acredita que a organização fílmica se dá através da forma com que todas as imagens afetam sutilmente umas as outras: "Os elementos, ou partes, perdem seu valor original e assumem aqueles atribuídos a eles por sua função nesse todo específico". Para mais reflexões sobre isso, consulte o ensaio de 1946 da autora: "An anagram of ideas on art, form and film", em *Essential Deren: Collected writings on film by Maya Deren*, ed. Bruce R. McPherson (Kingston, N.Y., Documentext, 2005).

Forma, significado e sentimento

Como o cinema evoca emoções? Isso é, na verdade, um pouco misterioso. Se um macaco gigante vier em nossa direção na rua, saímos correndo, apavorados, mas se King Kong vem em nossa direção na tela, nos assustamos, mas não fugimos do cinema. Será que sentimos um medo real, mas há algo que nos impede de correr? Ou sentimos alguma coisa que não é realmente medo, algo como um medo de mentirinha? De maneira análoga, quando dizemos que nos *identificamos* com uma personagem, o que isso significa? Que sentimos exatamente as mesmas emoções que a personagem sente? Algumas vezes, contudo, sentimos emoções que a personagem não está sentindo — por exemplo, quando a empatia por ela vai se misturando com pena ou ansiedade. Podemos nos identificar com uma personagem e não ter os mesmos sentimentos que ela?

Nos anos 1990, filósofos e teóricos do cinema tentaram responder a essas perguntas. Para ver um exemplo, consulte Carl Plantinga e Greg M. Smith (eds.), *Passionate views: film, cognition, and emotion* (Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1999). Os ensaios nessa coleção foram retirados de debates sobre os seguintes livros de referência: Noël Carroll, *A filosofia do horror — ou paradoxos do coração* (Campinas, Papirus, 1990); Murray Smith, *Engaging characters: Fiction, emotion and the cinema* (Oxford, Oxford University Press, 1995); Joseph Anderson, *The reality of illusion: An ecological approach to*

cognitive film theory (Carbondale, University of Southern Illinois Press, 1996); e Torben Grodal, *Moving pictures: A new theory of film genres, feelings, and cognition* (Oxford, Oxford University Press, 1997). Veja também o livro de Greg M. Smith *Film structure and the emotion system* (Cambridge, Cambridge University Press, 2003).

A maioria desses autores trabalha com base na abordagem que é conhecida como *estudos cognitivistas*. Refletimos sobre tópicos similares em nosso *blog*; em "Minding movies" (www.davidbordwell.net/blog/?p=2004), fazemos um esboço de como os estudos cognitivistas podem ajudar a compreender de que modo percebemos e entendemos os filmes. Para uma abordagem relacionada, consulte "Simplicity, clarity, balance: A tribute to Rudolf Arnheim", em www.davidbordwell.net/ blog/?p=956.

Uma abordagem alternativa para compreender as reações dos espectadores aos filmes foi denominada *estudos de recepção*. Para obter uma visão geral, consulte Janet Staiger, *Media reception studies* (Nova York, New York University Press, 2005). Muitas vezes os acadêmicos que trabalham nessa tradição buscam entender de que maneira grupos sociais específicos, como grupos étnicos ou públicos historicamente localizados, respondem aos filmes apresentados a eles. Dentre os exemplos de influência estão as seguintes publicações: Kate Brooks e Martin Barker, *Judge Dredd: Its friends, fans, and foes* (Luton, University of Luton Press, 2003), e Melvin Stokes e Richard Maltby (eds.), *American movie audiences: From the turn of the century to the early sound era* (Londres, British Film Institute, 1999). Em *Perverse spectators: The practices of film reception* (Nova York, New York University Press, 2000), Janet Staiger discute como público e críticos podem reagir aos filmes de maneiras que os cineastas não podem prever.

Muitos críticos se concentram na atribuição de significados implícitos e sintomáticos aos filmes; em outras palavras, interpretam-nos. Uma pesquisa sobre diferentes abordagens interpretativas é oferecida no livro de R. Barton Palmer *The cinematic text: methods and approaches* (Nova York, AMS Press, 1989). O livro de David Bordwell *Making meaning: Inference and rhetoric in the interpretation of cinema* (Cambridge, MA, Harvard University Press, 1989) analisa tendências na interpretação de filmes.

Segmentação linear e diagramação

Quando estamos analisando um filme de ficção escrito, criar uma segmentação geralmente implica retraçar as etapas criativas do roteirista. O escritor normalmente constrói um roteiro a partir de uma lista de cenas, por vezes anotando cada cena num cartão e dispondo os cartões para avaliar como o enredo está tomando forma.

Como os longas-metragens de hoje tendem a ter cenas curtas (normalmente de um a três minutos cada), num filme podem existir 60 sequências ou mais. Filmes mais antigos raramente contêm mais que 40 sequências e filmes mudos por vezes têm apenas 10 ou 20. Obviamente, sequências e cenas também podem ser subdivididas em partes ainda menores. Na segmentação de qualquer filme, use um formato esquemático ou um diagrama linear para ajudá-lo a visualizar as relações formais (o começo e o fim, os paralelismos, os padrões de desenvolvimento). Empregamos um formato esquemático ao discutir *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*) no próximo capítulo, e ao discutir modos de criação de filmes no Capítulo 10.

Websites

www.uca.edu/org/ccsmi/ — *Site* dedicado ao Center for Cognitive Studies of the Moving Images, o qual examina os vários aspectos relacionados às respostas psicológicas e emocionais a um filme.

http://en.wikipedia.org/wiki/Art — Ensaio introdutório bastante útil sobre a função da forma fílmica em meios artísticos diferentes.

Suplementos de DVD recomendados

A edição especial em dois volumes da Warner Bros. de *O mágico de Oz* contém comentários sobre a

produção do filme. Veja também Aljean Harmetz, *The making-of the Wizard of Oz* (Nova York, Limelight, 1984) e John Fricke, Jay Scarfone e William Stillman, *The Wizard of Oz: The official 50th anniversary pictorial history* (Nova York, Warner Books, 1989).

Durante a pós-produção do filme, os executivos da MGM discutiram se a música "Over the rainbow" deveria ser tirada do filme. Alguns achavam que a música era longa e lenta demais, outros disseram que cantar num celeiro não era digno. O produtor, Arthur Freed, defendeu com fervor que a música fosse mantida e ele prevaleceu. Seus motivos foram expressos num memorando anterior, cujo teor mostra que ele estava consciente da função da música como motivação da viagem de Dorothy:

> Toda a história de amor em *Branca de Neve* (*Snow White*) tem como motivação a música "Some day my prince will come", que toca enquanto Branca de Neve olha para o poço. Um diálogo não poderia nem de longe ser tão poderoso. Trago esse exemplo porque planejamos nosso *script* de *O mágico de Oz* de maneira semelhante, através de uma sequência musical na fazenda. Fazer isso musicalmente elimina a banalidade de uma cena direta no enredo. (Citado em Fricke, Scarfone e Stillman, *The wizard of Oz*, p. 30)

Os suplementos de DVD tendem a se concentrar em informações dos bastidores da produção e na exposição da maneira como as técnicas, bem como os efeitos especiais e as músicas, são realizadas. Algumas vezes, contudo, tais descrições analisam os aspectos formais do filme. Em "Sweet sounds", o suplemento sobre a música em *A fabulosa fábrica de chocolate* (*Charlie and the chocolate factory*), o compositor Danny Elfman discute como os números musicais que seguem o desaparecimento de cada criança desagradável criaram paralelos entre elas, conseguindo, por outro lado, criar também variedade, porque cada número tinha como base um estilo musical diferente.

"Their production will be second to none", no DVD *Os reis do iê, iê, iê* (*Hard day's night*), conta com uma entrevista inteligente com o diretor Richard Lester, na qual ele fala sobre a forma geral do filme. Ele observa, por exemplo, que, no primeiro terço do filme, deliberadamente utiliza espaços confinados e tetos baixos para criar um contraste extremo com os espaços abertos para os quais os Beatles escapam.

O suplemento "Production design" de *A bússola de ouro* (*The golden compass*) discute motivos: elementos circulares nos cenários e nos acessórios são associados à heroína Lyra e ao cenário de Oxford enquanto elementos ovais são associados à vilã Sra. Coulter e ao magistério.



3 CAPÍTULO

A narrativa como sistema formal

Princípios de construção da narrativa

Histórias nos cercam. Na infância, ouvimos mitos e contos de fadas. Quando crescemos, lemos contos, romances, histórias e biografias. A religião, a filosofia e a ciência, frequentemente, apresentam suas doutrinas por meio de parábolas e histórias. Peças de teatro contam histórias, assim como filmes, *shows* de televisão, histórias em quadrinho, pinturas, dança e muitos outros fenômenos culturais. Grande parte de nossas conversas consiste em contar histórias, relembrando um evento ou contando uma piada. Até mesmo artigos de jornal são chamados de histórias e, quando pedimos explicação de alguma coisa, dizemos: "Que história é essa?". Até mesmo dormindo, não conseguimos escapar das histórias porque é comum que nossos sonhos se apresentem como pequenas narrativas. A narrativa é uma maneira fundamental de os seres humanos compreenderem o mundo.

O predomínio de histórias em nossas vidas é um dos motivos pelos quais precisamos olhar mais atentamente para a maneira como os filmes incorporam a **forma narrativa**. Quando falamos "ir ao cinema", quase sempre queremos dizer que vamos ver um filme narrativo, um filme que conta uma história.

A forma narrativa é muito comum nos filmes de ficção, mas pode fazer parte de todos os outros tipos de filmes. Por exemplo, documentários muitas vezes empregam a forma narrativa: *Primárias* (*Primary*) conta a história das campanhas de Hubert Humphrey e John F. Kennedy na prévia presidencial de 1960 em Wisconsin. Muitas animações, como os longas-metragens da Disney e os desenhos animados curtos da Warner Bros., também contam histórias. Alguns filmes experimentais e de vanguarda se utilizam da forma narrativa, ainda que a história ou a maneira como ela é contada sejam bastante incomuns, conforme veremos no Capítulo 10.

Justamente porque estão cercados por histórias, os espectadores abordam um filme narrativo com expectativas definidas. Podemos saber bastante a respeito da história que o filme irá contar, talvez porque tenhamos lido o livro em que o filme se baseia ou porque tenhamos assistido ao filme do qual ele é uma sequência. Contudo, de maneira mais geral, temos expectativas que são características da própria forma narrativa: pressupomos que haverá personagens e alguma ação que as envolva umas com as outras, esperamos uma série de acontecimentos que tenham alguma espécie de relação entre si, e é provável que também esperemos que os problemas e conflitos surgidos no curso da ação cheguem a alguma conclusão — que sejam resolvidos ou, pelo menos, que uma nova explicação seja dada. Um espectador já vem preparado para compreender um filme narrativo.

Enquanto o espectador assiste ao filme, assimila as pistas, relembra informações, antecipa o que vai acontecer e, geralmente, participa da própria criação da forma fílmica. O filme molda determinadas expectativas ativando a curiosidade, o suspense e a surpresa. O final tem como objetivo satisfazer ou frustrar as expectativas incitadas pelo filme como um todo. O final pode também ativar a memória, indicando ao espectador que revise os eventos anteriores, possivelmente, considerando-os por outro prisma. Quando *O sexto sentido* (*The sixth sense*) foi lançado, em 1999, muitos espectadores ficaram tão intrigados pela reviravolta surpreendente do fim do filme que voltaram para vê-lo novamente e descobrir como suas expectativas haviam sido manipuladas. Algo semelhante aconteceu com *O grande truque* (*The prestige*) (veja pp. 458-60). Conforme examinamos a forma narrativa, analisamos em vários pontos como ela envolve o espectador numa atividade dinâmica.

O que é narrativa?

Podemos considerar uma *narrativa* como *uma cadeia de eventos ligados por causa e efeito, ocorrendo no tempo e no espaço*. Uma narrativa é o que normalmente queremos dizer ao utilizar o termo *história*, mas mais adiante usaremos *história* de uma maneira um pouco diferente. Normalmente, uma narrativa começa com uma situação: uma série de mudanças ocorre de acordo com um padrão de causa e efeito até que, finalmente, uma nova situação surge levando ao fim a narrativa. Nosso envolvimento com a história depende do nosso entendimento do padrão de mudanças e estabilidade, causa e efeito, tempo e espaço.

"A narrativa é uma das maneiras de organização do conhecimento. Sempre pensei que era a maneira mais importante de transmitir e receber conhecimento. Já não tenho tanta certeza disso agora, mas a nossa necessidade de narrativa nunca diminuiu, e a ânsia por ela é tão vívida como era no Monte Sinai, no Calvário ou no meio do pântano."

— Toni Morrison, autor, *Bem amada* (*Beloved*)

Todos os componentes que nos definem — a causalidade, o tempo e o espaço — são importantes para as narrativas na maioria dos meios, mas a causalidade e o tempo são centrais. Uma sequência aleatória de eventos dificilmente será entendida como uma história. Considere, por exemplo, as seguintes ações: "Um homem se debate e se vira sem conse-

guir dormir. Um espelho se quebra. O telefone toca". É difícil entender esses eventos como uma narrativa porque não conseguimos determinar as relações causais e temporais entre eles. Considere agora uma nova descrição desses mesmos eventos: "Um homem tem uma briga com seu chefe, ele se debate e se vira naquela noite, sem conseguir dormir. De manhã, ele ainda está tão bravo que quebra o espelho ao se barbear. O telefone então toca, é o seu chefe ligando para se desculpar".

Temos agora uma narrativa. Podemos conectar os eventos espacialmente: primeiro o homem está no escritório e depois em sua cama; o espelho está no banheiro; o telefone está em outro lugar na sua casa. Mais importante ainda, é possível entender que os três eventos são parte de uma série de causas e efeitos. A briga com o chefe causa a insônia e o espelho quebrado, o telefonema do chefe resolve o conflito, a narrativa termina. Nesse exemplo, o fator tempo também é importante: a noite insone ocorre antes de o espelho ser quebrado, que, por sua vez, ocorre antes do telefonema; toda a ação ocorre entre um dia e a manhã do dia seguinte. A narrativa se desenvolve a partir de uma situação inicial de conflito entre funcionário e chefe, passando por uma série de eventos causados por esse conflito até chegar a sua resolução. Ainda que nosso exemplo seja simples e mínimo, ele demonstra a importância da causalidade, do espaço e do tempo para a forma narrativa.

"Eu efetivamente me atrapalhei com uma história que estava muito cheia de reviravoltas... Poderia ter cortado mais depois, se a tivesse simplificado no estágio de script, mas havia chegado a um ponto em que eu estava contra o muro da lógica da história. Se tivesse cortado demais naquele estágio, o público teria se sentido perdido."

— James Cameron, diretor, *Aliens, o regaste* (*Aliens*)

O fato de que uma narrativa depende da causalidade, do tempo e do espaço não significa que outros princípios formais não possam reger o filme. Por exemplo, uma narrativa pode fazer uso do paralelismo. Como mostrado no Capítulo 2 (pp. 129-32), o paralelismo apresenta uma similaridade entre elementos diferentes. Nosso exemplo foi a forma como *O mágico de Oz* (*The wizard of Oz*) faz um paralelo entre os três trabalhadores da fazenda no Kansas e os três companheiros de Dorothy em Oz. Uma narrativa pode nos dar pistas para que criemos paralelos entre personagens, cenários, situações, horários do dia ou quaisquer outros elementos. Em *Alguma coisa de outro* (*Something different*), de Věra Chytilová, cenas da vida de uma dona de casa e da carreira de uma ginasta são apresentadas de forma alternada. Como as duas mulheres nunca se conheceram e levam vidas totalmente separadas, não existe nenhum meio de conectarmos as duas histórias de maneira causal. Em vez disso, comparamos e contrastamos as situações e as ações das duas mulheres, ou seja, somos nós que criamos os paralelos.

ACESSE O *BLOG*
Para uma discussão mais teórica do conceito de narrativa usando as histórias oferecidas durante a campanha presidencial de 2008, veja "It was a dark and stormy campaign" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=2962.**

O documentário *Basquete blues* (*Hoop dreams*) faz um uso ainda mais intenso de paralelos. Dois estudantes do ensino médio do gueto negro de Chicago sonham em se tornar jogadores profissionais de basquete, e o filme segue a busca de cada um pela carreira de atleta. A forma do filme nos convida a comparar e contrastar suas personalidades, os obstáculos que enfrentam e as escolhas que fazem. Além disso, o filme cria paralelos entre suas escolas, seus treinadores, seus pais e os parentes mais

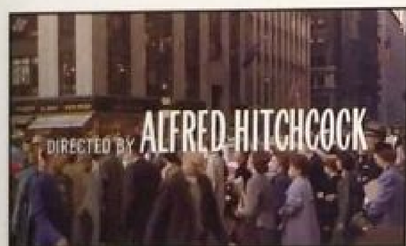
ACESSE O *BLOG*
As sequências podem estender uma história e até voltar no tempo se uma prequência (que antecede) for feita. Discutiremos prequências em "Originality and origin stories". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=44.**

velhos do sexo masculino que indiretamente buscam realizar seus próprios sonhos de glória no esporte. O paralelismo faz com que o filme se torne mais rico e complexo do que seria se tivesse se concentrado em apenas um protagonista.

Ainda assim, tanto *Basquete blues* como *Alguma coisa de outro* são filmes narrativos. Cada uma das duas linhas de ação é organizada pelo tempo, pelo espaço e pela causalidade. O filme também sugere algumas forças causais abrangentes: ambos os jovens cresceram na pobreza urbana e, porque para eles o esporte é a forma mais visível de sucesso, é nisso que eles colocam suas esperanças.

Enredo e história

Compreendemos uma narrativa, portanto, através da identificação dos seus eventos e de sua ligação por causa e efeito, tempo e espaço. Como espectadores, também fazemos outras coisas: normalmente, inferimos eventos que não foram explicitamente apresentados e reconhecemos a presença de material alheio ao mundo da história. Para descrever como fazemos isso, podemos estabelecer uma distinção entre **história** e **enredo** (algumas vezes chamado de *discurso*). Não se trata de uma distinção difícil de entender, mas ainda assim precisamos examiná-la de maneira mais detalhada.



3.1 — Os pedestres apressados de Manhattan em *Intriga internacional*.



3.2 — Maggie anota o que é ditado por Roger Thornhill.

Sempre fazemos suposições e inferências relacionadas aos eventos numa narrativa. Por exemplo, no começo de *Intriga internacional* (*North by northwest*), de Alfred Hitchcock, sabemos que estamos em Manhattan na hora do *rush*. As pistas se apresentam claramente: arranha-céus, pedestres se movimentando, tráfego congestionado (**3.1**). Em seguida, assistimos a Roger Thornhill saindo do elevador com sua secretária, Maggie, passando rapidamente pelo *lobby*, e ditando memorandos (**3.2**). Com base nessas pistas, começamos a estabelecer algumas conclusões: Thornhill é um executivo que leva uma vida agitada. Supomos que, antes de vermos Thornhill e Maggie, ele também estivesse ditando memorandos para ela, e que nós tenhamos sido introduzidos no meio de uma sequência de eventos no tempo. Também supomos que o ditado tenha começado no escritório, antes de entrarem no elevador. Em outras palavras, inferimos as causas, uma sequência temporal e outra espacial, mesmo que nenhuma dessas informações tenha sido diretamente apresentada. Nós, provavelmente, não nos damos conta de ter feito essas inferências, mas elas também não passam despercebidas.

O conjunto de *todos* os eventos numa narrativa, os que são explicitamente apresentados e os que são inferidos pelo espectador, constitui a história. Em nosso exemplo, a história poderia consistir de pelo menos dois eventos retratados e dois inferidos. Podemos listá-los, colocando os eventos inferidos em parênteses:

(Roger Thornhill tem um dia cheio no escritório.)

É hora do *rush* em Manhattan.

(Enquanto dita para sua secretária, Maggie, Roger deixa o escritório e eles pegam o elevador.)

Ainda ditando, Roger sai do elevador com Maggie e atravessam rapidamente o *lobby*.

O mundo completo da ação da história é, às vezes, chamado de **diegese** (termo grego para "história recontada"). Na abertura de *Intriga internacional*, o tráfego, as ruas, os arranha-céus e as pessoas que vemos, assim como o tráfego, os arranha-céus e as pessoas que supomos que estejam fora de campo, são todos diegéticos, porque supomos que eles existam no mundo que o filme retrata.

O termo *enredo* é usado para descrever tudo que está presente de maneira visível e audível no filme a que assistimos. O enredo inclui, primeiramente, todos os eventos da história que são retratados diretamente. Em nosso exemplo de *Intriga internacional*, apenas dois eventos da história são representados explicitamente no enredo: a hora do *rush* e Roger Thornhill ditando para Maggie ao sair do elevador.

Observe, contudo, que o enredo do filme pode conter material alheio ao mundo da história. Por exemplo, enquanto a abertura de *Intriga internacional* está retratando a hora do *rush* em Manhattan, também vemos os créditos do filme e escutamos uma música orquestral. Nenhum desses elementos é diegético, porque eles são trazidos *de fora* do mundo da história. (As personagens não podem ler os créditos ou escutar a música.) Os créditos e a música externa são, dessa forma, elementos *não diegéticos*. Nos Capítulos 6 e 7, iremos analisar como a montagem e o som podem funcionar de maneira não diegética. Neste momento, precisamos observar apenas que o enredo, a totalidade do filme, pode se utilizar de material que não é diegético.

O material não diegético pode aparecer em outro lugar que não as sequências de créditos. Em *A roda da fortuna* (*The band wagon*) podemos ver a estreia de uma peça musical absurdamente pretensiosa. Ávidos patrocinadores entram no teatro (**3.3**), e a câmera se move em direção a um pôster em cima da porta (**3.4**). São então mostradas três imagens em preto e branco (**3.5-3.7**) acompanhadas por um coro desanimado. Essas imagens e esses sons são claramente não diegéticos, inseridos de fora do mundo da história para indicar que a produção foi um fracasso. O enredo adicionou material à história para criar um efeito cômico.

Em suma, a história e o enredo se sobrepõem num ponto e divergem em outros. O enredo apresenta explicitamente determinados eventos da história; assim, esses eventos são comuns a ambos os domínios. A histó-



3.3 — Um investidor esperançoso na peça entra no teatro...



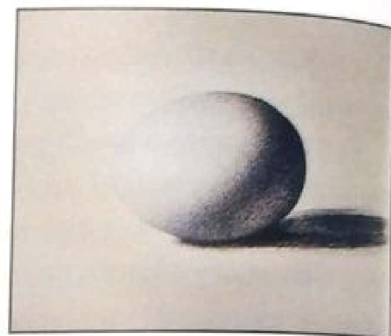
3.4 — ...e a câmera se move para um pôster que prevê o sucesso do musical.



3.5 — Mas três imagens cômicas não diegéticas revelam que se trata de um fracasso: figuras fantasmagóricas em um barco...



3.6 — ...um crânio no deserto...



3.7 — ...e um ovo.

ria vai além do enredo ao insinuar determinados eventos diegéticos que nunca são testemunhados. O enredo vai além do mundo da história pela apresentação de imagens e sons não diegéticos que podem afetar a nossa compreensão da ação. Um diagrama da situação ficaria mais ou menos assim:

História

Eventos presumidos e inferidos	Eventos explicitamente apresentados	Material não diegético adicionado

Enredo

Podemos pensar nessas diferenças entre história e enredo por duas perspectivas. Do ponto de vista do narrador (o cineasta), a história é a soma total de todos os eventos na narrativa. O narrador pode apresentar alguns desses eventos diretamente (ou seja, transformá-los em parte do enredo), pode indicar eventos que não são apresentados e pode simplesmente ignorar outros eventos. Por exemplo, ainda que no decorrer de *Intriga internacional* fiquemos sabendo que a mãe de Roger é ligada a ele, nunca sabemos o que aconteceu com seu pai. O cineasta também pode adicionar material não diegético, como no exemplo de *A roda da fortuna*. Neste sentido, portanto, o cineasta transforma uma história num enredo.

Do ponto de vista do espectador, as coisas são um tanto diferentes. Tudo que temos diante de nós é o enredo, a organização do material no filme como está. Criamos a história em nossas mentes com base nas pistas do enredo e também reconhecemos quando o enredo apresenta material não diegético.

A distinção entre história e enredo sugere que, se você quer resumir um filme narrativo para alguém, pode fazê-lo de duas maneiras: você pode resumir a história, começando pelos primeiros incidentes que o enredo o leva a supor ou inferir, e depois ir caminhando cronologicamente até o fim. Ou você pode contar o enredo, começando pelo primeiro incidente com que você se depara ao assistir ao filme, e ir apresentando as informações narrativas, conforme as recebeu enquanto assistia ao filme.

Nossa definição inicial e a distinção entre enredo e história constituem um conjunto de ferramentas para analisar como a narrativa funciona. Veremos que a distinção entre história e enredo afeta todos os três aspectos da narrativa: causalidade, tempo e espaço.

Causa e efeito

Se a narrativa depende tanto da causa e do efeito, que tipo de coisas pode funcionar como causas numa narrativa? Normalmente, os agentes de causa e efeito são as *personagens*. Ao causar os eventos e reagir a eles, as personagens desempenham um papel no sistema formal do filme.

Na maioria das vezes, as personagens são pessoas ou, pelo menos, entidades parecidas com as pessoas — o Perna Longa ou o ET, o extraterrestre, ou até mesmo o bule de chá que canta em *A bela e a fera* (*Beauty and the beast*). Para os nossos propósitos aqui, Michael Moore é uma personagem em *Roger e eu* (*Roger and me*), assim como Roger Thornhill o é em *Intriga internacional*, mesmo que Moore seja uma pessoa real e Thornhill seja fictício. Em qualquer filme narrativo, de ficção ou documentário, as personagens criam causas e registram efeitos. No sistema formal do filme, elas fazem com que coisas aconteçam e reagem aos eventos. Suas ações e reações contribuem bastante para nosso envolvimento com o filme.

Diferentemente das personagens de romances, as personagens de filmes normalmente têm um corpo visível. Trata-se de uma convenção básica que tomamos como certa, mas que pode ser contestada. Ocasionalmente, uma personagem é apenas uma voz, como quando o falecido Obi-Wan Kenobi encoraja o mestre Jedi Yoda a treinar Luke Skywalker em *Guerra nas estrelas: Episódio V — O império contra-ataca* (*The empire strikes back*). De maneira mais perturbadora, em *Esse obscuro objeto de desejo* (*Cet obscur objet du désir*), de Luis Buñuel, uma mesma mulher é retratada por duas atrizes, e as diferenças físicas entre elas parecem su-

gerir diferentes facetas de sua personalidade. Todd Solondz leva essa inovação ainda mais longe em *Palíndromos* (*Palindromes*), onde uma menina de 13 anos é retratada por atores do sexo masculino e feminino de diferentes idades e etnias.

Junto com um corpo, uma personagem tem *traços*: atitudes, habilidades, hábitos, gostos, impulsos psicológicos e outras qualidades que a tornam distinta. Algumas personagens, como Mickey Mouse, por exemplo, podem ter poucos traços apenas. Quando dizemos que uma personagem possui diversos traços de vários tipos, alguns em desacordo com outros, chamamos essa personagem de complexa, tridimensional ou bem desenvolvida. Uma personagem memorável como Sherlock Holmes é um aglomerado de traços. Alguns desses traços estão presentes em seus hábitos, como seu amor pela música ou seu vício em cocaína, enquanto outros refletem sua natureza básica: sua inteligência penetrante, seu desdém pela burrice, seu orgulho profissional, seus galanteios ocasionais.

Como nosso interesse por fofocas denuncia, somos curiosos em relação aos outros humanos e trazemos essa habilidade de observar as pessoas para as narrativas. Rapidamente atribuímos traços às personagens na tela e, normalmente, o filme nos ajuda, pois a maioria das personagens apresenta seus traços bem mais abertamente do que as pessoas o fazem na vida real, e o enredo apresenta situações que rapidamente revelam esses traços para nós. A cena de abertura de *Indiana Jones e os caçadores da arca perdida* (*Raiders of the lost ark*) apresenta a personalidade de Indiana Jones em alto-relevo. Percebemos imediatamente que ele é ousado e habilidoso, ele é corajoso, mas também pode sentir medo, e, em sua busca por tesouros antigos para museus, ele demonstra uma devoção admirável ao conhecimento científico. Em alguns minutos, os traços essenciais de Indiana Jones são apresentados de maneira clara e direta, e nós passamos a conhecê-lo e a simpatizar com ele.

Não é por acaso que todos os traços que Indiana Jones mostra na cena de abertura são relevantes para as cenas posteriores em *Indiana Jones e os caçadores da arca perdida*. Em geral, uma personagem recebe traços que depois irão ter uma função causal na ação geral da história. A segunda cena de *O homem que sabia demais* (*The man who knew too much*, 1934), de Alfred Hitchcock, mostra que a heroína, Jill, é uma excelente atiradora de rifle. Durante grande parte do filme, esse traço parece irrelevante para a ação, mas, na última cena, Jill é capaz de atirar em um dos vilões quando um atirador da polícia falha. Essa habilidade com o rifle é um traço que contribui na construção da personagem chamada Jill e tem uma função narrativa específica.

Nem todas as causas nem todos os efeitos nas narrativas são originados nas personagens: nos filmes conhecidos como filmes-catástrofes, um terremoto ou uma onda gigantesca podem precipitar uma série de ações por parte das personagens. O mesmo princípio se aplica quando o tuba-

rão aterroriza uma comunidade em *Tubarão* (*Jaws*). Ainda assim, depois que essas ocorrências naturais configuram uma situação, os desejos e objetivos humanos normalmente entram em ação para desenvolver a narrativa. Um homem escapando de uma enchente pode ser colocado na situação em que tem que decidir se irá salvar seu pior inimigo. Em *Tubarão*, a população da cidade segue uma variedade de estratégias para lidar com o tubarão, desenvolvendo o enredo ao fazê-lo.

No geral, o espectador busca de maneira ativa realizar a conexão entre eventos por meio da causa e do efeito. Dado um determinado incidente, tendemos a imaginar o que pode tê-lo causado ou o que ele, por sua vez, pode causar, ou seja, procuramos uma motivação causal. Mencionamos um exemplo disso no segundo capítulo: na cena de *Irene, a teimosa* (*My man Godfrey*), uma gincana funciona como a causa que justifica a presença de um mendigo em um baile de gala (veja p. 128).

A motivação causal normalmente envolve o estabelecimento de informações anteriormente a uma cena, como vimos com a cena da cozinha de *O iluminado* (*The shining*) (2.7, 2.8). Em *Los Angeles — Cidade proibida* (*L.A. confidential*), o idealista detetive Exley confidencia ao seu cínico colega Vincennes, que o assassinato de seu pai o levou a entrar para a polícia. Ele secretamente nomeou o assassino desconhecido de "Rollo Tomasi", um nome que para ele se tornou um emblema de todo o mal impune. Essa conversa parece, inicialmente, um simples fragmento de informação psicológica sobre Exley. Contudo, mais adiante, quando o corrupto chefe de polícia Smith atira em Vincennes, este murmura "Rollo Tomasi" em seu último suspiro. Quando o curioso Smith pergunta a Exley quem é Rollo Tomasi, a conversa anterior entre Exley e Vincennes motiva sua percepção chocada de que o falecido Vincennes lhe deu uma pista sobre o assassino de seu pai. Perto do final, quando Smith está prestes a atirar em Exley, este o chama de Rollo Tomasi. Dessa forma, um detalhe aparentemente menor retorna como um importante motivo causal e temático, e talvez a estranheza de um nome incomum, Rollo Tomasi, funcione para ajudar o público a lembrar desse motivo.

A maior parte do que dissemos a respeito da causalidade tem a ver com a apresentação direta de causas e efeitos no enredo. Em *O homem que sabia demais*, Jill é mostrada como uma boa atiradora e, devido a isso, pode salvar sua filha. Mas o enredo pode nos levar a *inferir* causas e efeitos, construindo assim a história completa. Os filmes de detetive são o melhor exemplo de como construímos ativamente uma história: um assassinato foi cometido, ou seja, conhecemos o efeito, mas não as causas (o assassino, o motivo e, talvez, também o método). Um conto de mistério, portanto, depende fortemente de nossa curiosidade, nosso desejo de saber quais eventos ocorreram antes dos eventos que nos são apresentados pelo enredo. É trabalho do detetive revelar, ao final, as causas ocultas, descobrir quem é o assassino, explicar o motivo e revelar

o método. Ou seja, nos filmes de detetive, o clímax do enredo (a ação que vemos) é uma revelação de incidentes anteriores da história (eventos que não vemos). Podemos esquematizar isso da seguinte forma:



Ainda que esse padrão seja mais comum em narrativas de detetive, qualquer enredo de filme pode omitir causas, incitando assim nossa curiosidade. Filmes de terror e ficção científica normalmente nos deixam temporariamente sem saber quais as forças em ação por trás de determinados eventos. Somente depois de passados três quartos do filme *Alien, o oitavo passageiro* (*Alien*), é que descobrimos que o oficial científico Ash é um robô conspirando para proteger a criatura alienígena. Em *Caché*, um casal recebe uma gravação de vídeo anônima contendo cenas de sua vida diária. O enredo do filme mostra-os tentando descobrir quem fez a fita e por quê. No geral, sempre que um filme cria um mistério, ele oculta determinadas causas da história e apresenta apenas os efeitos no enredo.



3.8 — A imagem final de *Os incompreendidos* deixa o futuro de Antoine incerto.

O enredo pode também apresentar causas mas ocultar os *efeitos* da história, o que gera suspense e incerteza no espectador. Depois do ataque de Hannibal Lecter aos guardas na prisão no Tennessee, em *O silêncio dos inocentes* (*The silence of the lambs*), a busca feita pela polícia no prédio cria a possibilidade de que um corpo ferido em cima de um elevador seja o de Lecter. Depois de uma longa cena de suspense, descobrimos que ele trocou de roupa com um guarda morto e escapou.

Um enredo que oculta seus efeitos pode gerar um final intenso. Um exemplo famoso ocorre nos momentos finais de *Os incompreendidos* (*Les*

400 coups), de François Truffaut. O garoto, Antoine Doinel, tendo escapado de um reformatório, corre pela praia. A câmera fecha o *zoom* em seu rosto e o quadro é congelado (**3.8**). O enredo não revela se ele foi capturado e trazido de volta, deixando-nos a especular sobre o que pode ter acontecido no futuro de Antoine.

Tempo

As causas e seus efeitos são fundamentais para a narrativa, mas eles acontecem no tempo. Novamente, nesse ponto, nossa distinção entre história e enredo ajuda a esclarecer como o tempo molda nosso entendimento da ação narrativa.

Enquanto assistimos a um filme, construímos o tempo da história com base no que o enredo apresenta. Por exemplo, o enredo pode apresentar eventos fora da ordem cronológica: em *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*), vemos a morte de um homem antes de vermos sua juventude e temos que construir a versão cronológica de sua vida. Mesmo se os eventos são mostrados em ordem cronológica, a maioria dos filmes não mostra todos os detalhes do começo ao fim. Supomos que as personagens passem um período de tempo sem importância dormindo, indo de local a local, comendo e assim por diante; no entanto, a duração da história que contém esse tipo de ação irrelevante é simplesmente ignorada. Outra possibilidade é fazer com que o enredo apresente o mesmo evento da história mais de uma vez, como quando uma personagem relembra um acidente traumático. Em *O matador* (*Dip huet seung hung*), de John Woo, um acidente na cena de abertura cega uma cantora e, mais tarde, vemos o mesmo evento diversas vezes, conforme o protagonista, arrependido, se lembra do que aconteceu.

Tais opções significam que, ao construir a história do filme com base em seu enredo, o espectador se envolve na tentativa de colocar os eventos em *ordem* cronológica e atribui a eles **duração** e **frequência**. É possível analisar cada um desses fatores temporais separadamente.

Ordem temporal — Estamos bastante acostumados com filmes que apresentam eventos fora da **ordem** da história. Um ***flashback*** é simplesmente parte de uma história apresentada no enredo fora da ordem cronológica. Em *Edward, mãos de tesoura* (*Edward Scissorhands*), primeiro vemos a personagem de Winona Ryder como uma mulher de idade contando a sua neta uma história de ninar e, a partir daí, a maior parte do filme mostra eventos que ocorreram quando ela era adolescente. Esse reordenamento não nos confunde porque nós reorganizamos mentalmente os eventos na ordem em que eles aconteceriam logicamente: a infância vem antes da vida adulta. A partir da ordem apresentada pelo enredo, inferimos a ordem da história. Se os eventos da história podem

ser pensados como ABCD, então, um enredo que usa um *flashback* apresenta algo como BACD. De maneira semelhante, um ***flash-forward***, ou seja, o movimento do presente para o futuro e, então, de volta para o presente, seria também um exemplo de como o enredo pode embaralhar a ordem da história. Um *flash-forward* poderia ser representado como ABDC.

Um padrão comum para reordenar os eventos da história é alternar o passado e o presente no enredo. Na primeira metade de *Vozes distantes* (*Distant voices, still lives*), de Terence Davies, vemos cenas ocorrendo no presente, durante o dia do casamento de uma jovem. Essas cenas se alternam com *flashbacks* de um tempo em que sua família vivia sob o domínio de um pai violento e mentalmente desequilibrado. É interessante notar que as cenas de *flashback* são organizadas fora da ordem cronológica da história: os episódios da infância se alternam com cenas da adolescência, o que também fornece ao espectador pistas para montar uma história linear.

Por vezes, uma reordenação relativamente simples entre as cenas pode criar efeitos complicados. O enredo de *Pulp Fiction — Tempo de violência* (*Pulp Fiction*), de Quentin Tarantino, começa com um casal decidindo roubar a lanchonete em que está tomando o café da manhã. Essa cena acontece relativamente tarde na história, mas o espectador não sabe disso até o final do filme, quando o roubo interrompe um diálogo que envolve outras personagens, bem mais importantes, que estão tomando o café da manhã na mesma lanchonete. Tirando apenas uma cena da ordem e colocando-a no início, Tarantino cria uma surpresa. Em outro momento de *Pulp Fiction — Tempo de violência*, um assassino de aluguel é morto a tiros, mas reaparece vivo nas cenas subsequentes, que mostram como ele e seu parceiro tentam se livrar de um cadáver. Tarantino mudou um bloco de cenas do meio da história (antes de o homem ser morto) para o final do enredo. Colocadas na conclusão do filme, essas partes recebem uma ênfase que não teriam se tivessem sido mantidas na ordem cronológica da história.

Duração temporal — O enredo de *Intriga internacional* apresenta quatro dias e quatro noites agitados na vida de Roger Thornhill. Contudo, a história se estende bem anteriormente a esses dias, tendo em vista que são reveladas informações sobre o passado no decorrer do enredo. Os eventos da história incluem casamentos anteriores de Roger, o enredo da Agência de Inteligência dos EUA para criar um agente falso com nome de George Kaplan e uma série de atividades de contrabando do vilão Van Damm.

No geral, o enredo de um filme seleciona determinados intervalos da duração da história, seja se concentrando num espaço de tempo relativamente curto e coeso, como acontece em *Intriga internacional*, seja

destacando intervalos de tempo significativos num período de muitos anos, como em *Cidadão Kane*, que nos mostra o protagonista em sua juventude, dá um salto à frente no tempo para mostrá-lo jovem, e um salto ainda maior para mostrá-lo um homem de meia-idade, e assim sucessivamente. A soma dessas fatias de duração da *história* produz a duração total do *enredo*.

Precisamos fazer ainda uma outra distinção. Assistir a um filme leva tempo, 20 minutos, duas horas ou oito horas (como em *Hitler: Um filme da Alemanha* [*Hitler: ein film aus Deutschland*], de Hans Jürgen Syberberg). Existe, dessa maneira, uma terceira duração envolvida num filme narrativo, a qual podemos chamar de duração *na tela*. As relações entre a duração da história, a duração do enredo e a duração em tela são complexas (consulte "Daqui para frente" para ver uma discussão mais aprofundada). No entanto, para nossos fins, podemos dizer o seguinte: o cineasta pode manipular a duração em tela independentemente da duração geral da história e da duração do enredo. Por exemplo, a duração geral da história de *Intriga internacional* é de vários anos (incluindo todos os eventos anteriores relevantes), a duração geral do enredo é de quatro dias e quatro noites e a duração em tela é de aproximadamente 136 minutos.

Assim como a duração do enredo seleciona eventos a partir da duração da história, a duração em tela faz uma seleção a partir da duração total do enredo. Em *Intriga internacional*, apenas partes dos quatro dias e quatro noites do filme nos são mostradas. Um contraexemplo interessante é *Doze homens e uma sentença* (*Twelve angry men*), a história de um júri deliberando sobre um caso de assassinato. Os 95 minutos de filme representam aproximadamente o mesmo intervalo de tempo na vida de suas personagens.

Num nível mais específico, o enredo pode usar a duração em tela sobrepondo o tempo da história: por exemplo, a duração em tela pode *expandir* a duração da história. Um exemplo famoso é a elevação das pontes em *Outubro* (*Oktyabr*), de Sergei Eisenstein, no qual um evento que leva apenas alguns momentos na história é estendido em vários minutos do tempo na tela por meio da técnica de montagem do filme. Como resultado, essa ação ganha uma ênfase tremenda. O enredo pode também usar a duração em tela para comprimir o tempo da história, como quando um processo que leva horas ou dias é condensado numa série rápida de planos. Esses exemplos sugerem que as técnicas cinematográficas desempenham um papel central na criação da duração em tela. Iremos considerar isso de maneira mais detalhada nos Capítulos 5 e 6.

Frequência temporal — Mais comumente, um evento da história é apresentado apenas uma vez no enredo. Ocasionalmente, entretanto, um único evento da história pode aparecer duas ou até mais vezes no trata-

mento do enredo. Se virmos um evento no começo de um filme e mais adiante há um *flashback* desse evento, vemos o mesmo evento duas vezes. Alguns filmes usam narradores múltiplos, cada um dos quais descreve o mesmo evento e, novamente, vemos o evento ocorrer várias vezes. Uma maior frequência nos permite ver a mesma ação de várias maneiras. Quando o enredo repete um evento da história, o objetivo, geralmente, é fornecer uma nova informação. Isso ocorre em *Pulp Fiction — Tempo de violência*, quando o roubo da lanchonete, lançado no início do filme, ganha seu significado integral apenas quando se repete no clímax. Em *Corra, Lola, corra* (*Lola rennt*), um único evento é repetido muitas vezes depois da primeira vez em que ocorre: o namorado de Lola conta por telefone que perdeu uma bolsa (*Tasche*) cheia de dinheiro de drogas, e nós ouvimos ele e Lola dizerem "Tasche" diversas vezes, ainda que percebamos que eles na verdade o disseram uma ou duas vezes cada um. A repetição de seus gritos enfatiza o medo num modo característico desse filme hipercinético. Em nossa análise de *Cidadão Kane*, veremos outro exemplo de como a repetição pode recontextualizar informações antigas.

As várias maneiras como o enredo de um filme pode manipular a frequência, a ordem e a duração da história ilustram como participamos ativamente na construção do sentido do filme narrativo. O enredo fornece pistas relacionadas à sequência cronológica, ao intervalo de tempo das ações e ao número de vezes que um evento ocorre, e o espectador é responsável por fazer suposições e inferências e por criar expectativas. Em alguns casos, nossa compreensão das relações temporais pode se tornar bastante complicada. Em *Os suspeitos* (*The usual suspects*), um criminoso aparentemente insignificante conta uma história elaborada sobre as atividades de sua gangue para um agente do FBI. Seu relato se desdobra em muitos *flashbacks*, alguns deles repetindo eventos que vimos na cena de abertura. Entretanto, uma surpreendente reviravolta no final revela que alguns desses *flashbacks* devem ter sido mentira, e precisamos remontar a cronologia dos eventos e a real cadeia de causa e efeito da história. Embaralhar os eventos dessa forma tem se tornado mais comum nas últimas décadas. (Consulte "Um olhar de perto", p. 157)

Muitas vezes é possível explicar a manipulação de tempo através do princípio primordial de causa e efeito. Por exemplo, um *flashback* será, normalmente, causado por um incidente que leve uma personagem a relembrar um evento no passado. O enredo pode pular alguns anos da duração da história se esses anos não contiverem nada de importante para as cadeias de causa e efeito. A repetição de ações também pode ser motivada pelo fato de que o enredo precisa comunicar determinadas causas importantes de maneira muito clara para o espectador.

UM OLHAR DE PERTO

Brincando com o tempo da história

Para um espectador, a reconstrução da ordem da história a partir do enredo pode ser vista como um tipo de jogo. A maioria dos filmes de Hollywood simplifica bem esse jogo. Ainda assim, da mesma forma como gostamos de aprender as regras de novos jogos em vez de jogar sempre o mesmo jogo, podemos gostar do desafio de apresentações imprevisíveis dos eventos da história em filmes pouco convencionais.

Desde os anos 1980, alguns filmes têm explorado esse gosto pelo uso de técnicas que não os *flashbacks* diretos para contar uma história. Por exemplo, os eventos de uma história podem ser reordenados como nos romances. *Pulp Fiction — Tempo de violência* (1994) começa e termina com as cenas do assalto à lanchonete, aparentemente uma história de enquadramento convencional. Entretanto, na verdade, o último evento que ocorre na história — a fuga da personagem de Bruce Willis e sua namorada para Los Angeles — acontece bem *depois* da cena final que vemos. A reordenação dos eventos pode ser impressionante e confusa no começo, mas é drasticamente eficaz em nos forçar, a partir da conclusão, a repensar os eventos que vimos anteriormente.

O sucesso de *Pulp Fiction — Tempo de violência* tornou esse tipo de jogo com a ordem da história mais aceitável na produção cinematográfica norte-americana. *Vamos nessa* (*Go*, Doug Liman, 1999) apresenta os eventos de uma única noite três vezes, cada uma delas do ponto de vista de uma personagem. Não podemos compreender totalmente o que acontece até o fim, já que vários eventos não são mencionados na primeira versão, apenas mostrados na segunda ou na terceira.

Pulp Fiction — Tempo de violência e *Vamos nessa* são filmes independentes, mas muitos filmes de Hollywood mais convencionais também jogaram com as relações temporais entre história e enredo. *Irresistível paixão* (*Out of sight*, 1998), de Steven Soderbergh, começa com a história de um assaltante de bancos inapto que se apaixona pela agente do FBI que o persegue. Enquanto esse estranho romance prossegue, há uma cadeia de *flashbacks* que não são motivados pela memória de nenhuma personagem. Esses *flashbacks* parecem seguir uma outra história bem diferente, e seu objetivo é intrigante até a segunda metade do filme, quando o último *flashback*, talvez uma lembrança de uma personagem, volta para a ação que abriu o filme e, assim, ajuda a explicar os eventos principais do enredo.

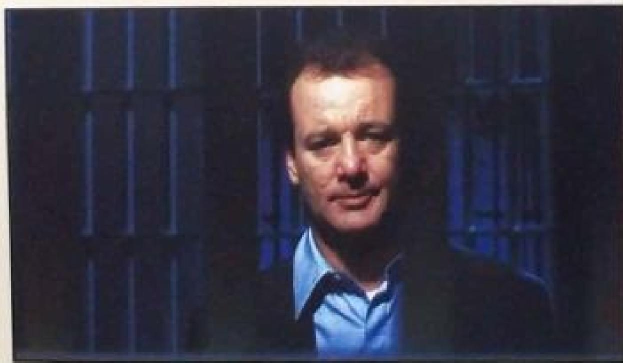
Filmes *mainstream* também usam a ficção científica ou premissas fantásticas para apresentar futuros alternativos em filmes conhecidos como narrativas "e se?" ["*what if?*"]. (O *website* Box Office Mojo, especializado na indústria cinematográfica, chega a listar "e se?" como um gênero separado e o define como "Comédias a Respeito de Questões Metafísicas que Acontecem Através de Meios Fantásticos, em Cenários Realistas".) Esse tipo de filme normalmente apresenta uma situação no começo e, em seguida, mostra como a história pode prosseguir em diferentes cadeias de causa e efeito se um fator for alterado. *De caso com o acaso* (*Sliding doors*, Peter Howitt, 1998), por exemplo, mostra a heroína, Helen, sendo demitida de seu trabalho e indo para seu apartamento, onde seu namorado está na cama com outra mulher. Vemos Helen entrando na estação e pegando seu metrô, mas, então, a ação volta e ela chega à plataforma novamente. Dessa vez, no entanto, ela esbarra numa criança na escada e perde o metrô. O resto do enredo do filme

UM OLHAR DE PERTO

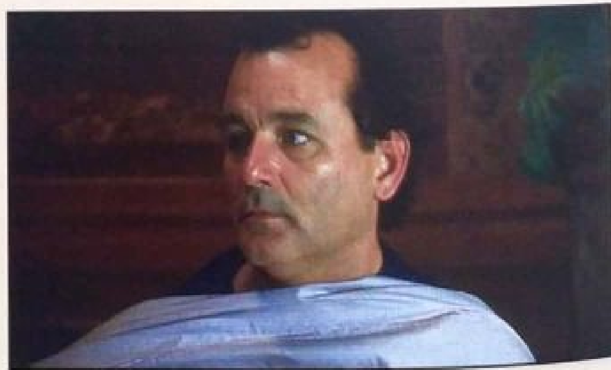
se move entre os dois futuros alternativos de Helen: ao pegar o metrô, ela chega a tempo de descobrir o caso do namorado e se muda; ao perder o metrô, ela chega depois que a outra mulher foi embora e fica com seu namorado infiel. O enredo se move para frente e para trás entre essas cadeias alternativas de causa e efeito, antes de encaixá-las de maneira organizada no final.

Feitiço do tempo (*Groundhog day*, Harold Ramis, 1993) ajudou a popularizar os enredos do tipo "e se?". Em 1º de fevereiro, um meteorologista desagradável, Phil Connor, viaja para Punxsutawney para cobrir as famosas cerimônias do Dia da Marmota e, no dia seguinte, percebe que está preso no dia 2 de fevereiro, que fica se repetindo, com variantes que dependem de como Phil age em cada dia, algumas vezes se comportando de maneira frívola, outras violando as leis (**3.9, 3.10**), e, mais tarde, tentando se melhorar. Somente depois de muitos dias desse tipo é que ele se torna uma personagem admirável e a repetição misteriosamente para.

Nem *De caso com o acaso* nem *Feitiço do tempo* fornecem qualquer explicação para a ramificação da vida de seus protagonistas em vários caminhos. Apenas supomos que uma força maior interveio para melhorar a situação da personagem. Outros filmes podem fornecer alguma motivação para as mudanças, como, por exemplo, uma máquina do tempo: os três filmes *De volta para o futuro* (*Back to the future*, Robert Zemekis, 1985, 1989, 1990) postulam que o amigo de Marty, Doc, inventou tal máquina e que, no primeiro filme, a máquina acidentalmente transporta Marty de volta para 1955, antes de seus pais se apaixonarem. Ao mudar acidentalmente as circunstâncias que causaram o romance de seus pais, Marty coloca em perigo sua própria existência em 1985. Apesar de se tratar de comédias destinadas principalmente a adolescentes, e a despeito de explicarem as mudanças através da máquina do tempo, os três filmes (em especial as partes 1 e 2) criam entrecruzamentos complexos de causa e efeito. Marty induz seus pais a se apaixonarem e retorna seguramente para 1985 (quando sua vida melhorou como resultado de sua primeira viagem). Mas os eventos que aconteceram em sua vida em 2015 têm efeitos em 1955, já que o vilão Biff usa a máquina do tempo para viajar de volta e mudar o que aconteceu naquela época de outra



3.9 — Em *Feitiço do tempo*, em uma das repetições do dia 2 de fevereiro, Phil testa se consegue escapar impune de crimes, o que faz com que acabe por passar a noite na prisão...



3.10 — ...somente para de novo perceber que está acordando, como nos outros Dias da Marmota, na cama da pousada.

maneira, uma maneira que tem consequências terríveis para Doc e toda a família de Marty. Novamente, Marty precisa voltar para 1955 para impedir que Biff mude os eventos. No final da parte 2, Marty fica preso no passado e Doc é acidentalmente enviado para 1885. Marty se junta a ele na parte 3 para fazer outro conjunto de mudanças perigosas para o futuro. Se tudo isso parece complicado, é mesmo. Ainda que a narrativa mantenha uma série de cadeias não definidas de causa e efeito, ela se torna tão complexa que, num determinado ponto, Doc faz o diagrama dos eventos para Marty (e para nós) numa lousa!

Tais jogos narrativos foram influenciados por uma tendência parecida no cinema europeu. Em 1981, o diretor polonês Krzysztof Kieslowski fez *Acaso* (*Sorte cega*) (*Przypadek*), filme que mostrava três conjuntos de consequências que dependiam do fato de o protagonista pegar um trem no começo ou não. Diferentemente de *De caso com o acaso*, no entanto, *Sorte cega* apresenta esses futuros alternativos como histórias autocontidas, uma depois da outra. A mesma abordagem aparece em *Corra, Lola, corra* (Tom Tykwer, 1998, Alemanha). Nesse caso, as tentativas desesperadas da heroína de recuperar uma grande quantia de dinheiro que seu incompetente namorado está devendo para traficantes são mostradas como três histórias. Cada uma dessas tentativas termina muito diferente depois de pequenas mudanças na ação de Lola.

ACESSE O *BLOG*

O público moderno ainda se importa com a conclusão e a coerência? Nós defendemos que sim em "The end of cinema as we know it — yet again". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=39.**

Ainda que a mescla temporal e as premissas do "e se?" tornem mais difícil para nós agregar os eventos da história, os cineastas normalmente nos dão pistas suficientes no percurso para evitar que nos frustremos. Normalmente, o filme não fornece um número muito grande de futuros alternativos, às vezes apenas dois ou três. Nesses futuros, a cadeia de causa e efeito permanece linear, de forma que podemos montá-la. As personagens e os cenários tendem a permanecer relativamente consistentes em todas as linhas alternativas de história, ainda que, normalmente, algumas pequenas diferenças de aparência sejam introduzidas para nos ajudar a acompanhar os eventos (**3.11**, **3.12**). As linhas individuais de histórias tendem a correr paralelas umas com as outras. Em todas as três apresentações de eventos, em *Corra, Lola, corra*, o objetivo é o mesmo, ainda que a progressão e os resultados sejam diferentes. A apresentação final dos eventos tende a nos dar a impressão de ser a real, a última, e, dessa maneira, os filmes do tipo "e se?" costumam gerar a sensação de conclusão. As personagens, às vezes, falam sobre os eventos que mudaram suas vidas, como a explicação feita na lousa por Doc, em *De volta para o futuro 2*. Em *De caso com o acaso*, Helen observa: "Se eu tivesse pegado aquele maldito trem, isso nunca teria acontecido".

Esses filmes utilizam a maneira como pensamos na vida cotidiana. Às vezes, especulamos sobre como nossas vidas mudariam se um único evento tivesse sido diferente. Compreendemos facilmente o tipo de jogo que esses filmes apresentam e estamos dispostos a jogá-lo.

Cada vez mais, contudo, os filmes do tipo *quebra-cabeça* vêm nos negando esse grau de unidade e transparência. Nesses casos, os cineastas desconectam padrões de tempo ou causalidade da his-



3.11 — Em um desenvolvimento da história de *De caso com o acaso*, Helen corta o cabelo, de modo que possamos distinguir essa Helen...



3.12 — ...da Helen da outra linha da história, que mantém seu cabelo comprido. (Um curativo na testa foi uma pista crucial antes do corte de cabelo.)

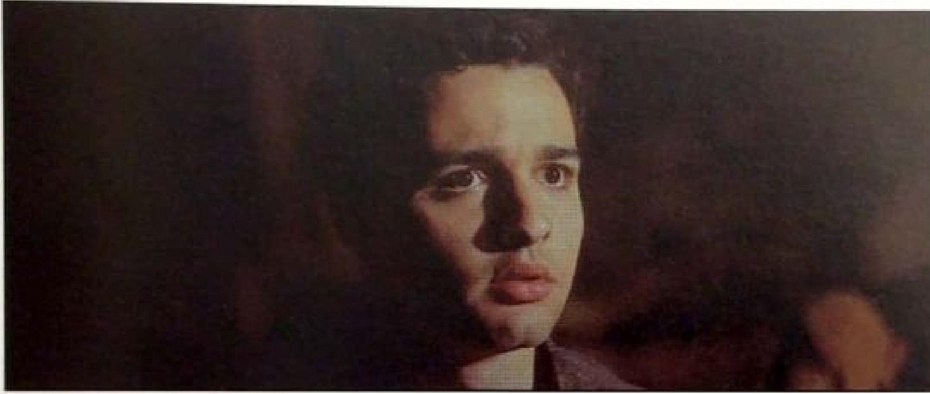
tória, confiantes de que os espectadores buscarão pistas assistindo ao filme novamente.

Um exemplo clássico é *Amnésia* (*Memento*, 1998), de Christopher Nolan, que apresenta a investigação do herói ao longo de duas linhas de tempo. Cenas curtas em branco e preto mostram um presente contínuo, em que a ação da história progride cronologicamente. As cenas mais extensas, que são coloridas, *regridem* no tempo e, dessa forma, o primeiro evento do enredo visto por nós é o último evento da história, o segundo evento do enredo é o penúltimo e assim por diante. Essa tática reflete a perda de memória recente do herói, mas também desafia o público a juntar os pedaços. Ao mesmo tempo, existem tantas incertezas sobre as lembranças do herói que os espectadores são levados a especular que alguns mistérios permanecem sem resolução no final.

O formato em DVD, o qual permite um acesso aleatório às cenas, encorajou os cineastas a seguir esse caminho, assim como a internet o fez. *Websites* e salas de bate-papo se encheram de especulações sobre o que realmente aconteceu em *Donnie Darko* (2001), *Identidade* (*Identity*, 2003), *Primer* (2004) e *Efeito borboleta* (*The butterfly effect*, 2004). Como os outros filmes que distorcem ou quebram o tempo da história, os filmes do tipo quebra-cabeça tentam nos absorver na dinâmica da forma narrativa.

Espaço

Em algumas mídias, uma narrativa pode enfatizar apenas a causalidade e o tempo. Muitas das histórias que contamos às pessoas não especificam o lugar em que a ação acontece. Num filme narrativo, contudo, o **espaço** é normalmente um fator importante. Os eventos ocorrem em locais bem definidos, como o Kansas ou Oz; em Flint, no Michigan, em *Roger e eu*; ou Manhattan em *Intriga internacional*. Iremos considerar os cenários de maneira mais detalhada quando examinarmos a *mise-en-scène* no Capítulo 4, mas devemos observar rapidamente como o enredo e a história podem manipular o espaço.



3.13 — Em *Exodus*, Dov Landau conta sua estada dramática em um campo de concentração. Em vez de apresentar essa história por meio de um *flashback*, a narração se fixa no rosto dele, deixando por nossa conta a visualização de sua experiência.

Normalmente, o lugar da ação da história também é o lugar do enredo, mas, algumas vezes, o enredo nos leva a inferir outros lugares como parte da história. Nunca chegamos a ver o escritório de Roger Thornhill ou as faculdades de que Kane foi expulso. Dessa forma, a narrativa pode nos convidar a imaginar espaços e ações que nunca são mostrados. Em *Exodus*, de Otto Preminger, uma cena é dedicada ao interrogatório de Dov Landau feito por uma organização terrorista da qual ele deseja fazer parte. Dov conta, relutante, aos examinadores sobre a vida em um campo de concentração nazista (**3.13**). Mesmo que o filme nunca mostre esse lugar por meio de um *flashback*, muito do potencial emocional da cena depende do uso de nossa imaginação para preencher a descrição esboçada por Dov do campo.

"Os múltiplos pontos de vista substituíram a história linear. Assistir a uma ação repetida ou a uma intersecção acontecer repetidamente... prende o público na história. É como assistir a um quebra-cabeça sendo montado."

— Gus van Sant, diretor de *Elefante* (*Elephant*)

Continuando, nós podemos apresentar uma ideia semelhante no conceito de duração do campo. Além do espaço da história e do espaço do enredo, o cinema faz uso do espaço do campo da imagem: o espaço visível dentro do quadro. Iremos considerar o espaço de campo e o **espaço fora de campo** de maneira detalhada no Capítulo 5, quando analisaremos enquadramento como uma técnica cinematográfica. Por enquanto, podemos dizer que, como a duração do campo seleciona intervalos do

enredo para apresentação, também o espaço de campo seleciona partes do espaço do enredo.

Aberturas, conclusões e padrões de desenvolvimento

No Capítulo 2, nossa discussão sobre o desenvolvimento formal dentro do filme sugeriu que, no geral, é útil comparar o começo com o final. O uso que uma narrativa faz da causalidade, do tempo e do espaço normalmente envolve a mudança de uma situação inicial para uma situação final.

Um filme não se inicia apenas, ele *começa*. A abertura fornece uma base para o que está por vir e nos introduz na narrativa. Em alguns casos, o enredo buscará incitar a curiosidade nos inserindo em uma série de ações que já começaram. (Isso se chama abertura *in medias res*, expressão latina que significa "no meio das coisas".) O espectador especula sobre as causas possíveis dos eventos apresentados. *Os suspeitos* começa com um homem misterioso, chamado Keyser Söze, matando uma das principais personagens e colocando fogo em um navio. Muito do restante do filme lida com a maneira como esses eventos ocorreram. Em outros casos, o filme começa nos contando sobre as personagens e suas situações antes de qualquer ação importante ocorrer.

De uma forma ou de outra, algumas ações que acontecem antes de o enredo ter começado são sugeridas, de modo a podermos começar a conectar toda a história. A parte do enredo que apresenta importantes eventos da história e traços da personagem é chamada de *exposição*. No geral, a abertura cria nossas expectativas através do estabelecimento de uma cadeia específica de causas e efeitos possíveis para o que vemos. De fato, aproximadamente o primeiro quarto do enredo de um filme é chamado de *apresentação*.

Conforme o enredo continua, as causas e os efeitos definirão padrões mais específicos de desenvolvimento. Não existe uma lista completa dos padrões possíveis do enredo, mas vários tipos surgem com frequência o suficiente para merecer menção.

A maioria dos padrões de desenvolvimento de enredo depende bastante da maneira como as causas e os efeitos criam uma mudança na situação de uma personagem. O padrão geral mais comum é uma *mudança no que ela sabe*. É muito comum uma personagem descobrir alguma coisa no curso da ação, com a informação mais crucial sendo dada no ponto de virada final do enredo. Em *A testemunha* (*Witness*), quando John Book, que está se escondendo numa fazenda *amish*, descobre que seu parceiro foi morto, sua fúria rapidamente leva ao clímax de um tiroteio.

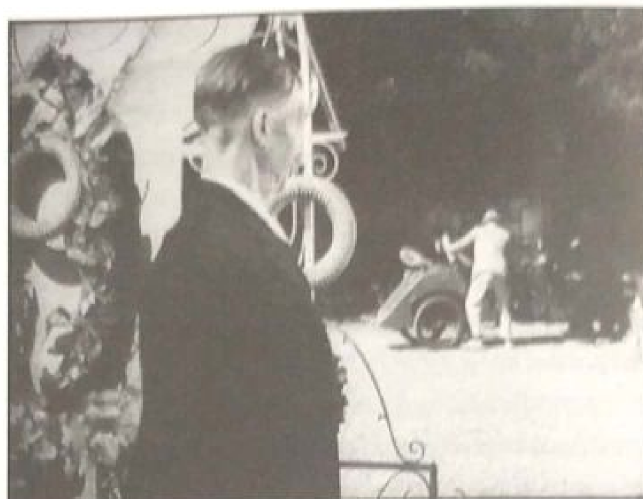
Um padrão muito comum de desenvolvimento é o enredo *motivado por objetivos*, no qual uma personagem desenvolve as ações para alcançar um objeto desejado ou uma situação desejada. Enredos baseados em

buscas seriam exemplos do enredo de objetivo. Em *Indiana Jones e os caçadores da arca perdida*, os protagonistas tentam encontrar a Arca da Aliança; em *O milhão* (*Le million*), as personagens procuram por um bilhete de loteria perdido; em *Intriga internacional*, Roger Thornhill procura por George Kaplan. Uma variação do padrão do enredo motivada por objetivo é a *investigação*, típica de filmes de detetive, nos quais o objetivo do protagonista não é um objeto, mas sim informações, normalmente, sobre causas misteriosas. Em filmes com um viés psicológico mais forte, por exemplo, em *Oito e meio* (*8 ½*), de Fellini, a busca e a investigação se tornam internalizadas quando o protagonista, um diretor de cinema famoso, tenta descobrir a origem dos seus problemas criativos.

O tempo ou o espaço também podem fornecer padrões de enredo. Uma situação de enquadramento no presente pode iniciar uma série de *flashbacks* que mostram como os eventos levaram à situação presente, como nos *flashbacks* de *Os suspeitos*. *Basquete blues* é organizado ao redor das carreiras escolares das duas personagens principais, com cada parte do filme dedicada a um ano da vida deles. O enredo pode também criar uma duração específica para a ação — um *final*. Em *De volta para o futuro*, o herói deve sincronizar sua máquina do tempo com um relâmpago num momento específico para retornar ao presente, o que cria um objetivo pelo qual ele deve lutar. O enredo pode também criar padrões de ação repetida por meio de ciclos de eventos: o padrão "lá vamos nós de novo", que todos conhecem. Esse padrão ocorre em *Zelig*, de Woody Allen, no qual o herói, no estilo camaleão, perde repetidamente sua própria identidade através da imitação das pessoas ao seu redor.

O espaço pode se tornar também a base para um padrão de enredo. Isso ocorre, normalmente, quando a ação está confinada a um único local, por exemplo, um trem (*Conspiração* [*The tall target*], de Anthony Mann) ou uma casa (*Longa jornada noite adentro* [*Long day's journey into night*], de Sidney Lumet).

Obviamente, um determinado enredo pode combinar esses padrões. Muitos filmes construídos ao redor de uma viagem, *O mágico de Oz* ou *Intriga internacional*, por exemplo, envolvem prazos finais. *Os suspeitos* coloca seus *flashbacks* a serviço de uma investigação. O filme *As férias do Sr. Hulot* (*Le vacances de M. Hulot*), de Jacques Tati, usa padrões de espaço e tempo para estruturar seu enredo cômico. O enredo é confinado a um *resort* na praia e a suas áreas vizinhas, e se desenrola no período de uma semana durante as férias de verão. A cada dia certa rotina se repete: exercício matinal, almoço, passeios durante a tarde, jantar, entretenimento noturno. Muito do humor do filme se vale da maneira como o Sr. Hulot se indispõe com os outros hóspedes e nativos da região interrompendo seus hábitos convencionais (**3.14**). Mesmo que a causa e o efeito ainda atuem em *As férias do Sr. Hulot*, o tempo e o espaço são centrais para a padronização formal do filme.



3.14 — Em *As férias do Sr. Hulot*, o carro velho e barulhento de Hulot tem um pneu furado, interrompendo um funeral.

Em qualquer padrão de desenvolvimento, o espectador irá criar expectativas específicas. Na medida em que o filme treina o espectador para sua forma particular, essas expectativas se tornam cada vez mais precisas. Depois que compreendemos o desejo de Dorothy de voltar para casa, vemos cada ação dela como um avanço ou um atraso em seu progresso na direção desse objetivo. Com isso, sua viagem por Oz não é um passeio turístico. Cada etapa de sua viagem (para a Cidade das Esmeraldas, para o castelo da bruxa e para a Cidade das Esmeraldas novamente) é orientada pelo mesmo princípio: seu desejo de voltar para casa.

Em qualquer filme, o padrão do desenvolvimento em sua fase intermediária pode atrasar um resultado esperado. Quando Dorothy finalmente chega ao mágico, ele estabelece um novo obstáculo para ela ao pedir a vassoura da bruxa. De maneira semelhante, em *Intriga internacional*, o enredo-viagem de Hitchcock adia constantemente a descoberta do embuste de Kaplan por Roger Thornhill, o que também cria suspense. O padrão de desenvolvimento também pode criar surpresa, a frustração de uma expectativa, como quando Dorothy descobre que o mágico é um impostor, ou quando Thornhill vê o subalterno Leonard atirar à queima-roupa em seu chefe Van Damm. Os padrões de desenvolvimento encorajam o espectador a formar expectativas de longo prazo que podem ser adiadas, frustradas ou atendidas.

Um filme não para simplesmente, ele *termina*. A narrativa irá, geralmente, resolver seus problemas causais levando o desenvolvimento a um ponto alto ou *clímax*. No clímax, a ação é apresentada como tendo uma gama pequena de resultados possíveis. No clímax de *Intriga internacional*, Roger e Eve estão pendurados no Monte Rushmore e existem apenas duas possibilidades: ou eles caem ou são salvos.

Como o clímax foca os resultados possíveis de modo tão estreito, ele serve, normalmente, para resolver os problemas causais que aconteceram

durante o filme. No documentário *Primárias*, o clímax acontece na noite da eleição, quando ambos, Kennedy e Humphrey, aguardam o veredito dos eleitores e, finalmente, descobrem o vencedor. Em *Tubarão*, várias batalhas com o tubarão levam ao clímax da destruição do barco, à morte do capitão Quint, à morte aparente de Hooper e à vitória final de Brody. Nesses filmes, o final resolve ou fecha as cadeias de causa e efeito.

Emocionalmente, o clímax tem como objetivo levar o espectador a um alto grau de tensão ou suspense. Como o espectador sabe que existem relativamente poucas maneiras de a ação se resolver, ele pode esperar por um resultado bem específico. No clímax de muitos filmes, a resolução formal coincide com uma satisfação emocional.

Algumas narrativas, contudo, são deliberadamente anticlimáticas. Depois de ter criado expectativas sobre como a cadeia de causa e efeito seria resolvida, o filme corta essas expectativas recusando-se a resolver os problemas de maneira definitiva. Um exemplo famoso é a última cena de *Os incompreendidos* (pp. 152-3). Em *O eclipse* (*L'eclisse*), de Michelangelo Antonioni, os dois amantes juram se encontrar para uma reconciliação final, mas isso não é mostrado.

Nesses tipos de filmes, o final se mantém relativamente aberto. Ou seja, o enredo nos deixa incertos das consequências finais dos eventos da história. Nossa resposta é menos consistente do que quando um filme tem um clímax e resolução nítidos. A forma pode nos encorajar a imaginar o que acontecerá depois ou a refletir sobre outras maneiras pelas quais nossas expectativas poderiam ter sido atendidas.

Narração: O fluxo de informações da história

Um enredo apresenta ou insinua informações sobre a história. A abertura de *Intriga internacional* mostra Manhattan na hora do *rush* e apresenta Roger Thornhill como um executivo de publicidade. Sugere, também, que ele estava ocupado ditando um memorando antes de o vermos. Os cineastas perceberam há muito tempo que o interesse do espectador pode ser estimulado e manipulado pela divulgação cuidadosa de informações da história em vários pontos. No geral, quando vamos ver um filme, sabemos relativamente pouco sobre a história e, ao final, sabemos bem mais, normalmente a história toda. O que acontece no meio?

O enredo pode organizar as pistas de maneira que oculte as informações em nome da curiosidade ou da surpresa. Ou o enredo pode fornecer informações de uma forma que crie expectativas ou aumente a surpresa. Todos esses processos constituem a **narração**, o modo que o enredo tem de distribuir as informações da história com objetivo de conseguir determinados efeitos. A narração é o processo passo a passo que nos guia na construção da história a partir do enredo. Muitos fatores

fazem parte da narração, mas o mais importante deles para nossos objetivos envolve a quantidade e a *profundidade* de informações da história que o enredo apresenta.

Quantidade de informações da história

O enredo de *O nascimento de uma nação* (*The birth of a nation*), de D. W. Griffith, começa contando como os escravos eram levados para os Estados Unidos e como as pessoas debatiam a necessidade de libertá-los. O enredo, então, mostra duas famílias, a família nortista, Stoneman, e a família sulista, Cameron. O enredo também se vale de questões políticas, inclusive da esperança de Lincoln de evitar uma guerra civil. Desde o começo, portanto, o alcance de nosso conhecimento é muito amplo. O enredo nos leva através de períodos históricos, regiões do país e vários grupos de personagens. Essa amplitude de informações da história continua por todo o filme. Quando Ben Cameron funda a Ku Klux Klan, sabemos disso no momento em que a ideia o arrebata, muito antes de outras personagens saberem. No clímax, sabemos que o Klan está indo resgatar várias personagens sitiadas numa cabana, mas as pessoas sitiadas não sabem disso. No geral, em *O nascimento de uma nação*, a narração é muito *irrestrita*: sabemos mais, vemos e ouvimos mais do que qualquer outra personagem pode fazê-lo. Esse tipo de narração extremamente informativa é comumente chamada de *narração onisciente*.

Agora, considere o enredo de *À beira do abismo* (*The big sleep*), de Howard Hawks. O filme começa com o detetive Philip Marlowe visitando o general Sternwood, o qual deseja contratá-lo. Recebemos informações sobre o caso conforme ele as descobre. Durante o restante do filme, Marlowe está presente em todas as cenas. Com raras exceções, não vemos ou ouvimos qualquer coisa que ele não possa ver e ouvir. A narração está, dessa maneira, *restrita* ao que Marlowe sabe.

Cada alternativa oferece determinadas vantagens. *O nascimento de uma nação* tenta apresentar uma visão panorâmica de um período da história norte-americana (visto de um viés peculiarmente racista). A narração onisciente é, dessa maneira, essencial para criar a sensação de muitos destinos entrelaçados ao destino do país. Se Griffith tivesse restringido a narração da forma como foi feito em *À beira do abismo*, teríamos de receber as informações da história apenas por uma personagem, ou seja, Ben Cameron. Não iríamos testemunhar a cena do prólogo, as cenas no escritório de Lincoln ou a maioria dos episódios de batalha, nem a cena do assassinato de Lincoln, já que Ben não está presente em nenhum desses eventos. O enredo teria assim de se concentrar na experiência de um homem da guerra civil e do período da reconstrução.

Da mesma forma, a narração restrita de *À beira do abismo* lhe dá outras vantagens funcionais. Ao nos limitar ao alcance de conhecimento

"Na primeira seção [de Cães de Aluguel], até o Sr. Orange atirar no Sr. Blonde, as personagens têm bem mais informações sobre o que está acontecendo do que você, e elas têm informações conflitantes. Então, a sequência do Sr. Orange acontece e isso é um ótimo nivelador. Você começa a ficar absorvido com o que está acontecendo e, na terceira parte, quando você volta ao armazém para o clímax, você está completamente à frente de todo mundo, você sabe mais do que qualquer uma das personagens."

— Quentin Tarantino, diretor

de Marlowe, o filme pode criar curiosidade e surpresa. A narração restrita é importante para filmes de mistério, tendo em vista que eles despertam nosso interesse ocultando certas causas importantes. Confinar o enredo ao alcance do conhecimento de um investigador é um motivo plausível para ocultar outras informações da história. *À beira do abismo* poderia ser menos restrito, digamos, pela alternação de cenas da investigação de Marlowe com cenas que mostram o chefe de apostas, Eddie Mars, planejando seus crimes, mas isso acabaria com parte do mistério. Em cada um dos dois filmes, o alcance de conhecimento da narração funciona de modo a obter determinadas reações do espectador.

A narração restrita e a irrestrita não são categorias intransponíveis, mas sim duas extremidades de um mesmo caminho; o alcance é uma questão de grau. Um filme pode apresentar um alcance de conhecimento mais amplo do que *À beira do abismo* sem chegar à onisciência de *O nascimento de uma nação*. Em *Intriga internacional*, por exemplo, as primeiras cenas nos confinam basicamente ao que Roger Thornhill vê e sabe. Depois que ele sai do prédio das Nações Unidas, contudo, o enredo vai para Washington, onde os membros da Agência de Inteligência dos EUA discutem a situação. Nesse momento, o espectador descobre algumas coisas que Roger Thornhill não ficará sabendo por algum tempo: o homem que ele procura, George Kaplan, não existe. Portanto, temos um alcance maior de conhecimento do que Roger. Em pelo menos um aspecto importante, nós também sabemos de mais coisas que a equipe da agência: sabemos exatamente como a confusão aconteceu. Mas ainda não sabemos quantas outras coisas a narração poderia ter divulgado na cena de Washington. Por exemplo, a equipe da Agência não identifica o agente real que está trabalhando bem debaixo do nariz de Van Damm. Assim, qualquer filme pode oscilar entre a apresentação restrita e a irrestrita das informações da história.

A narração nunca é completamente irrestrita durante todo o filme. Existe sempre algo que não nos é dito, mesmo que se trate apenas da forma como a história acaba. Normalmente, pensamos que uma narração tipicamente irrestrita funciona como em *O nascimento de uma nação*: o enredo muda constantemente de personagem para personagem para mudar a fonte de informações.

De maneira parecida, uma narração completamente restrita não é comum. Mesmo se o enredo for construído ao redor de uma única personagem, ele geralmente inclui algumas cenas em que a personagem não está presente para testemunhar. Ainda que a narração de *Tootsie* permaneça quase que totalmente presa ao ator Michael Dorsey, alguns planos mostram seus colegas fazendo compras ou o assistindo pela televisão.

O alcance do enredo com relação às informações da história cria uma *hierarquia de conhecimento*. Em determinado momento, podemos perguntar se o público sabe mais, menos ou o mesmo que as personagens

sabem. Por exemplo, as hierarquias para os três filmes que estamos discutindo seriam como as mostramos a seguir. Quanto mais alto a pessoa está na escala, maior seu alcance de conhecimento:

O nascimento de uma nação	*À beira do abismo*	*Intriga internacional*
(narração irrestrita)	(restrita)	(combinada e flutuante)
espectador	espectador — Marlowe	a Agência
todas as personagens		espectador
		Thornhill

Uma forma fácil de analisar a abrangência da narração é perguntar "*quem sabe o que e quando?*". O espectador deve estar incluído nesse "quem", não apenas porque temos mais conhecimento do que qualquer outra personagem, mas também porque podemos obter conhecimento que *nenhuma* personagem tem. Podemos ver isso acontecer no fim de *Cidadão Kane*.

Nossos exemplos sugerem os efeitos poderosos que a narração pode conseguir pela manipulação do alcance das informações da história. A narração restrita tende a criar maior curiosidade e surpresa para o espectador. Por exemplo, se uma personagem está explorando uma casa sinistra e vemos e ouvimos exatamente o mesmo que ela, uma revelação súbita de uma mão saindo de uma porta nos assustará.

ACESSE O *BLOG*
Cloverfield — Monstro (*Cloverfield*) usa um tipo de narração restrita incomum que se restringe a um filme feito pelas personagens principais. Veja nossa análise, "A behemoth from the Dead Zone", em **www.davidbordwell.net/blog/?p=1844.**

Por outro lado, como observou Hitchcock, um pouco de narração irrestrita ajuda a construir o suspense. Ele explicou isso desta maneira para François Truffaut:

> Estamos agora tendo uma conversa bem inocente. Vamos supor que exista uma bomba debaixo desta mesa entre nós. Nada acontece e, então de repente, "bum"! Há uma explosão. O público está surpreso, mas, antes dessa surpresa, foi mostrada uma cena totalmente ordinária, sem nenhuma consequência especial. Agora, vamos usar uma situação de suspense: a bomba está embaixo da mesa e o público sabe, provavelmente porque viu o anarquista colocá-la lá. O público está consciente de que a bomba irá explodir à 1 hora e existe um relógio no cenário. O público pode ver que faltam 15 minutos para 1 hora. Nessas condições, essa conversa inócua se torna fascinante porque o público está participando da cena. O público está querendo avisar as personagens na tela: "Vocês não deviam estar falando de assuntos tão triviais, há uma bomba embaixo de vocês e ela está prestes a explodir!".
>
> No primeiro caso, demos ao público 15 segundos de surpresa no momento da explosão. No segundo caso, demos a ele 15 minutos de suspense. A conclusão é que sempre que possível o público deve ser informado. (François Truffaut, *Hitchcock* [Nova York, Simon & Schuster, 1967], p. 52)

Hitchcock colocava sua teoria em prática. Em *Psicose* (*Psycho*), Lila Crane explora a mansão Bates da mesma maneira que nossa personagem hipotética o faz acima. Existem momentos isolados de surpresa quando ela descobre informações estranhas sobre Norman e sua mãe. No entanto, o efeito geral da sequência é construído com base no suspense porque nós sabemos (e Lila não) que o Sr. Bates está em casa. (Na realidade, assim como em *Intriga internacional*, nosso conhecimento não está totalmente correto, mas, durante a investigação de Lila, acreditamos que seja verdade.) Como na anedota de Hitchcock, nosso maior alcance de conhecimento cria o suspense porque podemos antecipar eventos que a personagem não pode.

ACESSE O *BLOG*

Apresentamos uma discussão mais detalhada sobre a distinção entre subjetividade mental e perceptiva na narração em "Categorical coherence: A closer look at character subjectivity". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=2927.**

Profundidade das informações da história

A narração de um filme manipula não apenas o alcance do conhecimento, mas também sua profundidade. Aqui, estamos nos referindo à profundidade com que o enredo penetra no estado psicológico das personagens. Assim como existe um espectro entre a narração restrita e irrestrita, existe uma continuidade entre objetividade e subjetividade.

Um enredo pode nos restringir puramente às informações sobre o que as personagens dizem e fazem: seu comportamento exterior. Nesse caso, a narração é relativamente *objetiva*. Ou o enredo de um filme pode nos dar acesso ao que as personagens veem e ouvem. Podemos ver os planos tomados do ponto de vista ótico de uma personagem, o **plano ponto de vista**. Por exemplo, em *Intriga internacional*, a montagem do ponto de vista é usada quando vemos Roger Thornhill subir até a janela de Van Damm (**3.15-3.17**). Ou podemos escutar sons conforme a personagem os ouve, o que técnicos de som chamam de *perspectiva de som*. O ponto de vista visual ou do público oferece um grau de subjetividade que podemos chamar de *subjetividade perceptiva*.



3.15 — Em *Intriga internacional*, Roger Thornhill olha pela janela de Van Damm (narração objetiva).



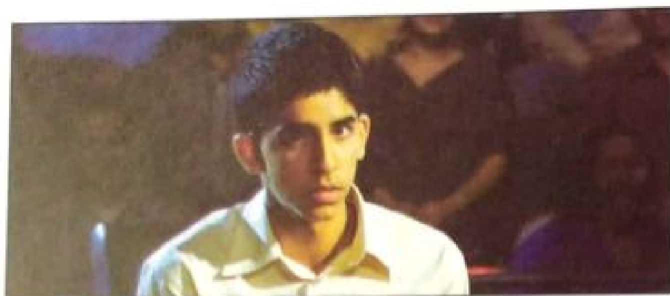
3.16 — Um plano do ponto de vista de Roger aparece na sequência (subjetividade perceptiva).



3.17 — Seguido por outro plano de Roger olhando (objetividade novamente).

Existe a possibilidade de uma profundidade ainda maior se o enredo mergulhar na mente da personagem, o que podemos chamar de *subjetividade mental*. Podemos ouvir uma voz interna que relata os pensamentos da personagem ou ver as imagens internas da personagem, representando memórias, fantasia, sonhos ou alucinações. Em *Quem quer ser um milionário* (*Slumdog millionaire*), o herói está competindo num programa de perguntas e respostas, mas sua concentração é constantemente interrompida por planos breves de suas memórias, particularmente pela imagem da mulher que ele ama (**3.18**, **3.19**). Nesse caso, a memória de Jamal é o que motiva os *flashbacks* para eventos anteriores da história.

Qualquer um dos tipos de subjetividade pode ser destacado por técnicas cinematográficas específicas: se uma personagem está bêbada, drogada ou desorientada, a narração pode representar esses estados percep-



3.18 — No começo de *Quem quer ser um milionário*, é estabelecido que, durante o *show* de perguntas e respostas, Jamal relembra seu passado...



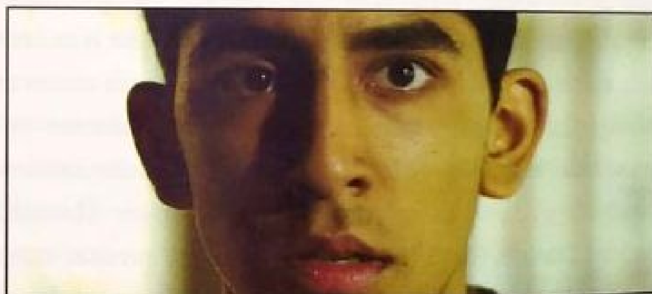
3.19 — ...na maioria das vezes, a visão de Latika na estação de trem.



3.20 — Furioso com Salim, Jamal o agarra e corre em direção à beira do edifício.



3.21 — Vários planos mostram os dois em queda.



3.22 — Corte de volta para Jamal, encarando Salim. O plano revela que ele apenas imaginara matar ao irmão e a si.

tivos através de câmera lenta, imagem desfocada ou som distorcido. Qualidades estilísticas similares podem sugerir um sonho ou alucinação.

No entanto, algumas ações imaginárias podem não ser tão fortemente marcadas. Uma cena posterior em *Quem quer ser um milionário* mostra Jamal se reencontrando com seu irmão gângster, Salim, no topo de um arranha-céu em construção. Jamal parte para cima de Salim e vemos cenas de ambos caindo do prédio (**3.20**, **3.21**). No entanto, o próximo plano apresenta Jamal ainda no arranha-céu, olhando feio para Salim (**3.22**). Nesse momento, percebemos que as imagens dos homens caindo eram puramente mentais, representando a raiva de Jamal. Chegamos a pensar brevemente que a queda estava realmente acontecendo porque as cenas não tinham nenhuma marca de subjetividade.

Normalmente, a subjetividade perceptiva ou mental está embebida numa estrutura de narração objetiva. Planos ponto de vista, como o de Roger Thornhill em *Intriga internacional*, e os *flashbacks* ou as fantasias são parênteses entre planos mais objetivos. Podemos entender as lembranças que Jamal tem de Latika e sua vontade de matar Salim porque essas imagens são enquadradas por planos de ações que supomos estarem realmente acontecendo no enredo. Outros tipos de filmes, no entanto, podem evitar essa convenção. *Oito e meio*, de Fellini, *A bela da tarde* (*Belle de jour*), de Buñuel, *Caché*, de Haneke, e *Amnésia*, de Nolan, combinam objetividade e subjetividade de um modo ambíguo.

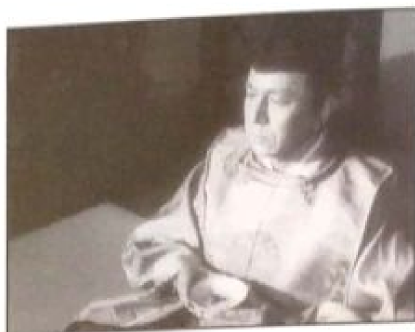
Um alcance restrito de conhecimento cria uma maior profundidade subjetiva? Não necessariamente. *À beira do abismo* é bem restrito em seu alcance de conhecimento, como já vimos. Contudo, é raro vermos ou ouvirmos as coisas da perspectiva de Marlowe, e nunca obtemos acesso direto à mente dele. *À beira do abismo* usa a narração objetiva durante quase todo o tempo. A narração onisciente de *O nascimento de uma nação*, no entanto, tem uma profundidade considerável ao se utilizar de planos de ponto de vista, *flashbacks* e da versão final da fantasia do herói de um mundo sem guerras. Hitchcock se deleitava em nos dar mais conhecimento do que suas personagens tinham, mas, em determinados momentos, ele nos restringia às suas subjetividades perceptivas (normalmente, fazendo uso de planos ponto de vista). Alcance e profundidade de conhecimento são variáveis independentes.

Casualmente, essa é uma razão pela qual o termo *ponto de vista* é ambíguo. Ele pode se referir ao alcance do conhecimento (como quando um crítico fala de um "ponto de vista onisciente") ou à profundidade (quando se fala em "ponto de vista subjetivo"). No restante deste livro, usaremos ponto de vista apenas para fazer menção à subjetividade perceptiva, como na frase "plano de ponto de vista ótico" ou plano PPV.

Manipular a profundidade do conhecimento pode servir a vários propósitos. Mergulhar nas profundidades da subjetividade mental pode aumentar nossa simpatia por uma personagem e pode nos dar pistas para expectativas estáveis sobre o que as personagens farão mais tarde ou estão fazendo. As sequências de memórias em *Hiroshima meu amor* (*Hiroshima mon amour*), de Alain Resnais, e as sequências de fantasia em *Oito e meio*, de Fellini, fornecem informações sobre os traços e as futuras ações possíveis dos protagonistas que seriam menos vívidos se apresentados objetivamente. Um *flashback* motivado subjetivamente pode criar paralelos entre as personagens, assim como o *flashback* compartilhado por mãe e filho em *O intendente Sansho* (*Sansho the baillif*), de Kenji Mizoguchi (**3.23-3.26**). Um enredo pode gerar curiosidade sobre os motivos de uma personagem e, então, usar algum grau de subjetividade, por exemplo, um comentário interno ou *flashback* subjetivo, para explicar a causa do comportamento em questão. Em *O sexto sentido*, a



3.23 — Uns dos primeiros *flashbacks* em *O intendente Sansho* começa com a mãe, que, no momento, vive no exílio com seus filhos, de joelhos nas margens de um riacho.



3.24 — A imagem dela é substituída por uma cena de seu marido, no passado, prestes a chamar seu filho Zushio.



3.25 — No clímax da cena do passado, o pai dá a Zushio uma imagem da deusa da misericórdia e o aconselha a sempre ser gentil com as outras pessoas.



3.26 — O procedimento normal sairia do *flashback* mostrando a mãe novamente, o que enfatiza que se trata da memória dela. Em vez disso, retornamos ao presente com uma cena de Zushio carregando a imagem da deusa. É como se ele e sua mãe partilhassem a memória do presente do pai.

estranha distância entre o psicólogo e sua esposa começa a fazer sentido quando ouvimos uma recordação interna de uma coisa que seu jovem paciente lhe havia dito bem mais cedo no filme.

Por outro lado, a objetividade pode ser uma maneira eficiente de ocultar informações. Uma das razões pelas quais *À beira do abismo* não trata Marlowe de maneira subjetiva é que o gênero filme de detetive exige que a linha de raciocínio do detetive não seja revelada ao espectador: o mistério é mais misterioso se não soubermos os palpites e as conclusões do investigador antes que ele os revele no final.

Um filme não precisa fazer parte do gênero mistério para explorar a narração objetiva e restrita. *Dia noite, dia noite* (*Day night day night*), de Julia Loktev, acompanha uma jovem recrutada como mulher-bomba suicida. Nós a vemos ser aceita no grupo, aguardando ordens e, eventualmente, embarcando na missão. Uma cena utiliza o ponto de vista ótico extensivamente, enquanto outra o faz mais brevemente. Existem alguns momentos de subjetividade auditiva, quando os barulhos do tráfego da rua são retirados. Ainda assim, esses instantes de profundidade subjetiva são exceções numa apresentação incrivelmente objetiva. Por quase todo o filme, temos de avaliar o estado mental da personagem meramente por seu comportamento físico, e, além disso, nossas informações sobre a ação da história são muito limitadas. Nunca somos informados acerca de que grupo político a recrutou ou de por que ela se voluntariou para a tarefa. Ela mesma não conhece o plano, os membros do grupo terrorista ou os motivos pelos quais foi escolhida. De fato, sabemos menos do que ela porque obtemos apenas pistas sobre sua vida antes disso. A narração impessoal e extremamente restrita de *Dia noite, dia noite* não cria apenas suspense sobre a missão dela, mas incita a curiosidade sobre um grande número de eventos da história.

A qualquer momento num filme, podemos perguntar: "Quão profundamente eu conheço as percepções, os sentimentos e os pensamentos

UM OLHAR DE PERTO

Quando as luzes se apagam, a narração começa

Quando abrimos um romance pela primeira vez, não esperamos que a ação da história comece nas páginas de direitos autorais. Tampouco esperamos encontrar a última cena da história na contracapa. Contudo, os filmes podem começar a prover informações narrativas nas sequências de créditos e continuar até os últimos momentos em que estamos no cinema.

As sequências de créditos servem para identificar os participantes de uma produção, e hoje a lista pode correr por muitos minutos. No final da década de 1910, os cineastas perceberam que os créditos poderiam ser animados por desenhos e pinturas compostos para o filme (3.27). Desde os anos 1920, a produção gráfica e o acompanhamento musical dos créditos vêm bem rapidamente remetendo ao tempo e ao local da história (3.28). A alegre sequência de créditos de *Uma mulher para dois* (*Jules and Jim*), de Truffaut, oferece relances da ação que está por vir, ao mesmo tempo em que



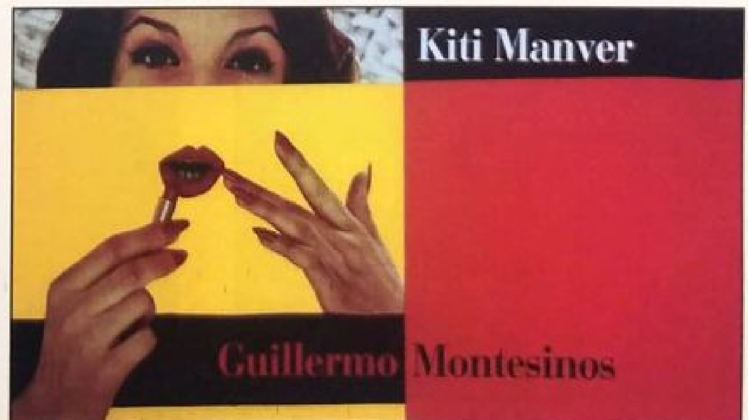
3.27 — Um exemplo antigo de créditos ilustrados para a comédia de 1917 *O príncipe dos dólares* (*Reaching for the moon*).



3.29 — Os créditos elegantemente simples de Saul Bass para *Tempestade sobre Washington* (*Advise and consent*) sugerem que a história irá expor os escândalos de Washington.



3.28 — *Entre dois fogos* (*Raw deal*), um filme de crime de 1948, começa na prisão, e a sequência de créditos sugere a localização anterior à ação.



3.30 — Um desenho em colagem que sugere estilos de vida glamorosos e sofisticação (*Mulheres à beira de um ataque de nervos* [*Mujeres al borde de un ataque de nervios*]).

UM OLHAR DE PERTO

firmemente estabelece a amizade de dois rapazes em Paris na virada do século.

A atmosfera geral do filme é, em muitos casos, dada simplesmente pela música tocada sobre os títulos, como em *O exorcista* (*The exorcist*), mas os créditos podem desempenhar uma função mais ativa através dos tipos de fontes, cores ou movimento. Saul Bass, um reconhecido *designer* de logotipos corporativos, deu aos filmes de Alfred Hitchcock e Otto Preminger desenhos geométricos e dinâmicos (**3.29**). Rainer Werner Fassbinder ficou famoso por suas sequências criativas de créditos, algumas em homenagem aos melodramas hollywoodianos dos anos 1950, que ele admirava. Uma tendência semelhante são as extravagantes colagens nas sequências de créditos de Pedro Almodóvar, que nos fazem esperar irreverência sexual (**3.30**).

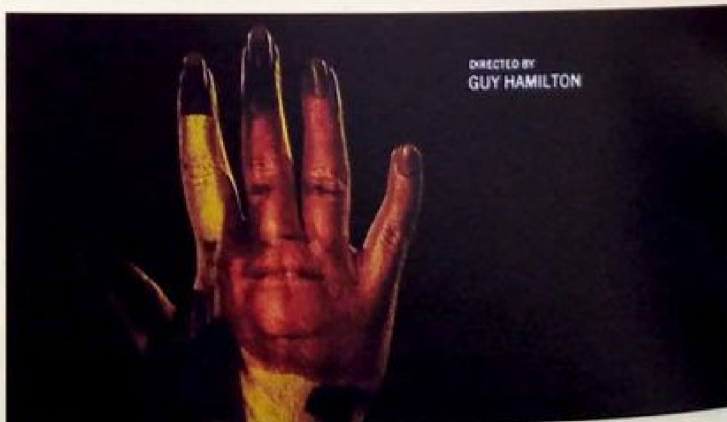
Os elementos do enredo podem ser anunciados de forma bastante específica: as ilustrações podem antecipar cenas específicas (**3.31**).

Os relances distorcidos de *Seven — os sete crimes capitais* (*Se7en*) de recortes, costuras e desfiguração iniciaram um ciclo de sequências de créditos aterrorizantes que mostram violação e desmembramento. Os créditos de *007 contra Goldfinger* (*Goldfinger*) apresentam um tema-chave do filme e antecipam várias cenas (**3.32**). Muitas das cenas em *Prenda-me se for capaz* (*Catch me if you can*) são antecipadas na sequência de créditos, a qual faz uma homenagem afetuosa às sequências de créditos animadas do período em que o filme se passa (**3.33**). De forma mais sutil, a abertura de *Crown, o magnífico* (*The Thomas Crown affair*, 1999) dá pistas do método que o herói utilizará para roubar um quadro.

Normalmente, os filmes encerram o enredo com um epílogo que celebra o estado de estabilidade alcançado pelas personagens, uma situação que pode ser apresentada depois dos créditos (**3.34**). Em alguns casos, cenas importantes são reproduzidas durante os créditos finais ou uma nova ação do enredo é mostrada. *Apertem os cintos... o piloto sumiu* (*Airplane!*) deu início a uma tradição de repetir as cenas engraçadas nos créditos finais.



3.31 — Alguns dos créditos com desenhos de bonecos-palito em *Levada da breca* (*Bringing up Baby*) antecipam as cenas que irão acontecer na ação da história.

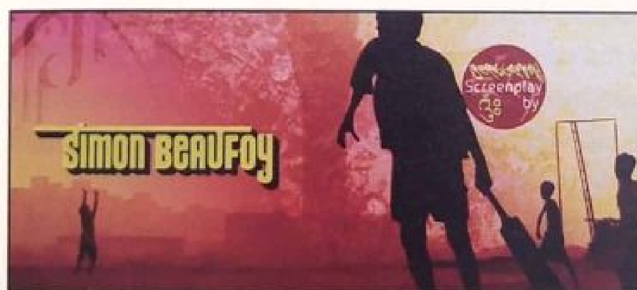


3.32 — *007 contra Goldfinger:* A mesma mulher dourada irá reaparecer no filme, enquanto outras cenas que irão acontecer são projetadas em áreas do seu corpo.

Ocasionalmente, o cineasta nos engana. Pensamos que o enredo acabou e uma lista longa de nomes começa a subir na tela. Mas, então, o filme adiciona uma imagem do verdadeiro final (3.35). Esses "*cookies* de créditos" nos lembram que um cineasta ousado pode explorar cada momento do tempo de reprodução do filme para prender a nossa atenção através de nossas expectativas com relação à narrativa.



3.33 — A animação simplificada de *Prenda-me se for capaz* remete às sequências de créditos dos anos 1960 ao mesmo tempo em que faz uma exibição prévia da ação da história e dos cenários. Nela, a personagem de Tom Hanks começa a perseguir Leonardo DiCaprio, que faz o papel de um impostor fingindo ser um piloto de avião.



3.34 — Em *Quem quer ser um milionário*, o epílogo com a dança na estação de trem está alternado com os créditos principais, o que remete a cenas do filme.



3.35 — *Adrenalina máxima* (*Sonatine*), de Takeshi Kitano, dá continuidade a sua sequência de créditos finais com imagens desoladas de uma praia, o que nos remete tristemente às cenas anteriores que mostram gângsteres infantis jogando.

das personagens?". A resposta apontará diretamente para a maneira como a narração está apresentando ou ocultando informações da história para alcançar um efeito específico no espectador.

Em todos esses exemplos, a opção do cineasta pelo alcance ou pela profundidade afeta a forma como o espectador responde ao filme conforme ele progride.

O narrador

A narração, então, é o processo pelo qual o enredo apresenta informações da história ao espectador. Esse processo pode se alternar entre os alcances restrito e irrestrito de conhecimento e graus variados de objetividade e subjetividade. A narração também pode usar um *narrador*, um agente específico cujo propósito é nos contar a história.

O narrador pode ser uma *personagem* da história. Temos familiaridade com essa convenção graças à literatura, como quando Huck Finn ou Jane Eyre contam a história de um romance. Em *Até a vista, querida* (*Murder, my sweet*), de Edward Dmytryk, o detetive conta sua história em *flashbacks*, dirigindo as informações ao policial que o interroga. No documentário *Roger e eu*, Michael Moore reconhece abertamente seu papel como narrador-personagem. Ele começa o filme com as suas lembranças de crescer em Flint, Michigan, e aparece na câmera em entrevistas com trabalhadores e em confrontos com a equipe da General Motors.

Um filme também pode usar um *narrador não personagem*. Narradores não personagens são comuns em documentários. Nunca sabemos a quem pertence a anônima "voz de Deus" que escutamos em *O rio* (*The river*), *Primárias* ou *Basquete blues*. Um filme de ficção também pode empregar esse dispositivo: *Uma mulher para dois* usa um comentarista seco e prático para dar um toque de objetividade, enquanto outros filmes usam esse dispositivo para dar um senso de realismo, como a superposição de voz que escutamos em *Cidade nua* (*The naked city*).

Um filme pode brincar com a distinção entre personagem e não personagem ao tornar a fonte de uma voz narradora incerta. Em *Film about a woman who...*, supomos que uma personagem seja o narrador, mas não podemos ter certeza disso, porque não é possível dizer a quem a voz pertence. Na realidade, ela pode pertencer a um comentarista externo.

Observe que qualquer um dos tipos de narradores pode estar presente em vários tipos de narração. Um narrador-personagem não é, necessariamente, restrito e pode falar de eventos que ele não presencia, como faz a personagem relativamente pequena do padre do vilarejo, no filme de John Ford *Depois do vendaval* (*The quiet man*). Um narrador não personagem não precisa ser onisciente e pode restringir os comentários ao que uma única personagem sabe. Um narrador-personagem pode ser altamente subjetivo, contando-nos detalhes de sua vida interna, ou pode

ser objetivo, restringindo o contar da história estritamente aos espectadores. Um narrador-personagem pode nos dar acesso a profundidades subjetivas, como em *Uma mulher para dois*, ou pode simplesmente se manter na superfície, como o impessoal comentarista em voz *over* de *O grande golpe* (*The killing*). Em qualquer caso, o processo realizado pelo espectador de pegar as pistas, desenvolver expectativas e construir uma história contínua a partir do enredo é parcialmente moldado pelo que o narrador diz ou não diz.

Resumo da narração

Podemos resumir o poder modelador da narração considerando *Mad Max 2: A caçada continua* (*The road warrior*, também conhecido como *Mad Max II*). O enredo do filme é aberto com comentário em voz *over* feito por um narrador idoso do sexo masculino, que se lembra do "guerreiro Max". Depois de apresentar a exposição em que fala das guerras mundiais que levaram a sociedade a se degenerar em gangues de carniceiros, o narrador fica em silêncio. A questão de sua identidade é deixada sem resposta.

O resto do enredo é organizado ao redor do encontro de Max com um grupo de habitantes pacíficos do deserto que querem fugir para a costa com a gasolina que refinaram, mas estão sob o cerco de uma gangue de saqueadores cruéis. A ação do enredo envolve o acordo de Max em trabalhar para os apaziguadores em troca de gasolina. Mais adiante, depois que uma briga com a gangue o deixa ferido, seu cachorro morto e seu carro destruído, Max se compromete consigo mesmo a ajudar aquele povo a escapar de sua fortaleza. A luta contra a gangue que os cerca chega a seu clímax quando eles tentam escapar num caminhão-tanque guiado por Max.

Max está no centro da cadeia causal do enredo; seus objetivos e conflitos impulsionam a ação em desenvolvimento. Além disso, depois do prólogo feito pelo narrador anônimo, a maior parte do filme está restrita ao alcance de conhecimento de Max. Como Philip Marlowe em *À beira do abismo*, Max está presente em todas as cenas e quase tudo que sabemos passa por ele. A profundidade das informações da história também é consistente. A narração fornece planos de ponto de vista ótico, enquanto Max dirige seu carro (**3.36**) ou assiste a uma briga por um telescópio. Quando é resgatado depois do acidente de carro, seu delírio é representado como subjetividade perceptiva, usando pistas convencionais de câmera lenta, imagens sobrepostas e sons distorcidos (**3.37**). Todos esses dispositivos narrativos nos estimulam a simpatizar com Max.

"Tensão narrativa é, sobretudo, retenção de informações."

— Ian McEwan, romancista

Em determinados pontos, contudo, a narração se torna mais irrestrita, principalmente durante as cenas de perseguições e batalha, quando



3.36 — Um plano ponto de vista enquanto Max dirige até um giroscópio aparentemente abandonado em *Mad Max 2*.



3.37 — A visão embaçada que Max, ferido, tem de seu salvador é feita através de exposição dupla.

testemunhamos eventos dos quais Max provavelmente não tem conhecimento. Em tais cenas, a narração irrestrita serve para construir suspense porque mostra os perseguidores e os perseguidos, ou diferentes aspectos da batalha. No clímax, o caminhão de Max consegue despistar a gangue para longe do povo do deserto, que escapa para o sul. Mas quando o caminhão de Max capota, ele descobre — e nós também — que o veículo continha apenas areia: era uma armadilha. Assim, nossa restrição ao alcance de conhecimento de Max cria uma surpresa.

Contudo, há ainda mais coisas a serem descobertas. Bem no final, a voz do narrador idoso retorna para nos dizer que ele era o menino selvagem de quem Max se tornara amigo. O povo do deserto escapa e Max é abandonado no meio da estrada. A imagem final do filme — um tiro disparado pelo solitário Max no vazio conforme nos afastamos (**3.38**) — sugere uma subjetividade perceptiva (o ponto de vista do menino enquanto ele se afasta de Max) e uma subjetividade mental (a memória de Max se apagando para o narrador).

Em *Mad Max 2*, portanto, a forma do enredo é alcançada não apenas por causalidade, tempo e espaço, mas também por um uso coerente da narração. A parte principal do filme canaliza nossas expectativas pela

conexão com Max, e se alterna com partes mais irrestritas. Essa seção, por sua vez, é enquadrada pelo misterioso narrador que coloca todos os eventos num passado distante. A presença do narrador na abertura nos leva a esperar que ele retorne no final, talvez para explicar quem ele é. Assim, a organização de causa e efeito e a padronização narrativa ajudam o filme a nos proporcionar uma experiência unificada.



3.38 — Conforme a câmera se afasta de Max, ouvimos a voz do narrador: "E o guerreiro da estrada? Essa foi a última vez que o vimos. Ele, agora, vive apenas em minhas memórias".

O cinema clássico de Hollywood

O número de narrativas possíveis é ilimitado. Historicamente, contudo, a produção cinematográfica de ficção se mostrou dominada por uma única tradição da forma narrativa. Iremos nos referir a esse modo dominante como "cinema clássico de Hollywood". Esse modo é conhecido como "clássico" devido a sua história influente, estável e longa; e de "Hollywood" porque o modo assumiu sua forma mais elaborada nos filmes de estúdios norte-americanos. O mesmo modo, contudo, governa vários filmes narrativos feitos em outros países. Por exemplo, *Mad Max 2*, ainda que se trate de um filme australiano, está construído de acordo com as linhas clássicas de Hollywood. E muitos documentários, como *Primárias*, se valem de convenções derivadas de narrativas de ficção hollywoodiana.

Essa concepção de narrativa depende da suposição de que a ação surgirá de *personagens individuais como agentes causais*. Causas naturais (enchentes, terremotos) ou causas sociais (instituições, guerras, depressões econômicas) podem afetar a ação, mas a narrativa se concentra nas causas psicológicas pessoais: decisões, opções e traços da personagem.

Normalmente, o que coloca esse tipo de narrativa em ação é o *desejo* de alguém. Uma personagem quer alguma coisa. O desejo estabelece um *objetivo* e o percurso do desenvolvimento da narrativa muito provavelmente será o processo de alcançar esse objetivo. Em *O mágico de Oz*, Dorothy tem uma série de objetivos, conforme já apontamos, que vão

desde salvar Totó da Srta. Gulch, até o retorno de Oz para casa. Este último cria objetivos de curto prazo no caminho: chegar à Cidade das Esmeraldas e, depois, matar a bruxa.

Se esse desejo de alcançar um objetivo fosse o único elemento presente, não haveria nada que impedisse a personagem de alcançá-lo rapidamente, mas sempre existe uma força contrária na narrativa clássica: uma oposição que cria um conflito. O protagonista enfrenta uma personagem com traços e objetivos opostos. Como resultado, ele deve buscar mudar a situação para poder alcançar seu objetivo. O desejo de Dorothy de retornar ao Kansas é contrariado pela bruxa má, cujo objetivo é conseguir os sapatinhos de rubi. Dorothy deve, por fim, eliminar a bruxa antes de poder usar os sapatos para voltar para casa. Veremos, em *Jejum de amor* (*His girl Friday*), como as duas personagens principais entram em conflito até a resolução final (pp. 673-4).

"Filmes, para mim, têm a ver com querer alguma coisa, uma personagem quer algo que você, como espectador, quer desesperadamente que ela tenha. Você, o escritor, impede que a personagem obtenha a tal coisa pelo máximo de tempo possível e, então, por meio de um esforço qualquer, ela obtém o que queria."

— Bruce Joel Rubin, roteirista, *Ghost, do outro lado da vida* (*Ghost*)

Causa e efeito implicam *mudanças* — se as personagens não desejassem que algo fosse diferente do começo da narrativa, a mudança não ocorreria. Os traços e desejos das personagens, portanto, são fontes poderosas de causas e efeitos.

Mas será que todas as narrativas têm esse tipo de protagonista? Na verdade, não. Nos filmes soviéticos nos anos 1920, como *O encouraçado Potemkin* (*Bronenosets Potyomkim*), *Outubro* e *A greve* (*Stachka*), de Sergei Eisenstein, não é um *indivíduo* que funciona como protagonista. Nos filmes de Eisenstein e Yasujiro Ozu, muito eventos são vistos como causados não pelas personagens, mas por forças maiores (dinâmica social no caso de Eisenstein, uma natureza dominadora no caso de Yasujiro Ozu). Em filmes narrativos como *A aventura* (*L'avventura*), de Michelangelo Antonioni, o protagonista não é ativo, mas sim passivo. Portanto, ainda que comum, o protagonista empenhado, lutando para alcançar seu objetivo, não aparece em todos os filmes narrativos.

Na narrativa clássica de Hollywood, as causas psicológicas tendem a motivar a maioria dos eventos narrativos. O tempo é subordinado à cadeia de causas e efeitos. O enredo irá omitir intervalos de tempo importantes para mostrar apenas eventos de importância causal. (As horas que Dorothy e companhia passam caminhando na estrada de tijolos amarelos são omitidas, mas o enredo enfatiza os momentos durante os quais ela conhece uma nova personagem.) O enredo irá organizar a história cronologicamente de forma a apresentar a cadeia de causa e efeito mais notadamente. Por exemplo, em uma cena de *Hannah e suas irmãs* (*Hannah and her sisters*), Mickey (representado por Woody Allen) está passando por uma depressão suicida. Quando o vemos novamente, algumas cenas depois, ele está alegre e animado. Nossa curiosidade sobre essa mudança abrupta intensifica a explicação cômica feita por ele a uma amiga, por meio de um *flashback*, sobre como alcançou uma atitude serena em relação à vida assistindo a um filme dos irmãos Marx.

Dispositivos específicos fazem o tempo do enredo depender da cadeia de causa e efeito da história. *Compromissos* causam o encontro das personagens umas com as outras num momento específico. *Prazos* fazem a duração do enredo depender da cadeia de causa e efeito. Por toda a parte, a motivação no filme narrativo clássico tenta ser a mais clara e completa possível, até mesmo no fantasista gênero musical, em que os números de dança e música são motivados pelas expressões das emoções das personagens ou pelos espetáculos montados por elas.

A narração no cinema clássico de Hollywood explora uma variedade de opções, mas existe uma tendência forte para a narração objetiva, conforme discutimos nas páginas 169-76. A narração, basicamente, apresenta a realidade objetiva da história, com relação à qual vários graus de subjetividade perceptiva ou mental podem ser medidos. O cinema clássico também tende para a narração relativamente irrestrita. Mesmo se seguimos uma única personagem, existem partes do filme que nos dão acesso a coisas que a personagem não vê, escuta ou sabe. *Intriga internacional* e *Mad Max 2* continuam sendo bons exemplos dessa tendência. Essa análise deixa de ser válida apenas em gêneros que dependem muito do mistério, como, por exemplo, nos filmes de detetive que se baseiam em um tipo de limitação, que observamos em funcionamento em *À beira do abismo*.

ACESSE O *BLOG*
Para uma discussão sobre como os objetivos das personagens podem ser cruciais para transições importantes no enredo, consulte "Time goes by turns" em
www.davidbordwell.net/blog/?p=2448.

Finalmente, os filmes narrativos clássicos demonstram um grande grau de **resolução** no final. Deixando poucos pontos não resolvidos, esses filmes tentam concluir sua cadeia causal com um efeito de final. Nós normalmente sabemos do destino de cada personagem, a resposta de cada mistério e o resultado de cada conflito.

ACESSE O *BLOG*
A abordagem clássica da narrativa ainda está muito viva, conforme mostraremos em "Your trash, my treasure". Acesse
www.davidbordwell.net/blog/?p=1781.

Novamente, nenhum desses recursos é necessário para a forma narrativa no geral. Não há nada que impeça os cineastas de apresentar o tempo em que nada acontece, ou os intervalos sem motivação narrativa entre eventos mais significativos. (Jean-Luc Godard, Carl Dreyer e Andy Warhol fazem isso frequentemente, de várias maneiras.) O enredo do cineasta pode também reordenar a cronologia da história para tornar a cadeia causal *mais* complexa. Por exemplo, *Não reconciliados* (*Nicht versöhnt*), de Jean-Marie Straub e Danièle Huillet, se move para frente e para trás entre três períodos de tempo muito diferentes sem marcar claramente as mudanças. *Um caso de amor ou o drama da funcionária do CET* (*Ljubavni slucaj ili tragedija sluzbenice P.T.T.*), de Dusan Makavejev, usa *flash-forwards* intercalados com a ação do enredo principal. Somente aos poucos é que começamos a compreender a relação causal desses *flash-forwards* com os eventos no tempo presente. Mais recentemente, os filmes do tipo quebra-cabeça (pp. 159-60) desafiam o público a encontrar pistas para a narração enigmática ou os eventos da história.

O cineasta também pode incluir material que não seja motivado por causa e efeito narrativos, como, por exemplo, os encontros ao acaso nos

filmes do Truffaut, os monólogos políticos e as entrevistas nos filmes do Godard, as sequências de **montagem intelectual** nos filmes de Eisenstein e os planos transicionais no trabalho de Ozu. A narração pode ser totalmente subjetiva, como em *O gabinete do Dr. Caligari* (*Das cabinet des Dr. Caligari*), ou pode pairar ambiguamente entre objetividade e subjetividade, como em *Ano passado em Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*). Por fim, o cineasta não precisa resolver toda a ação no final; filmes feitos fora da tradição clássica às vezes têm finais bem abertos.

Veremos no Capítulo 6 como o modo clássico de Hollywood também faz com que o espaço cinematográfico sirva à causalidade por meio da **montagem em continuidade**. Por ora, podemos observar simplesmente que o modo clássico tende a tratar os elementos narrativos e os processos de narração de maneiras específicas e distintas. Por toda sua eficácia, o modo clássico de Hollywood é apenas um sistema entre os muitos que podem ser usados para construir filmes narrativos.

A forma narrativa em Cidadão Kane

Com seu estilo de organização incomum, *Cidadão Kane* nos convida a analisar como os princípios da forma narrativa operam num filme como um todo. O enredo de investigação de *Kane* nos leva a analisar como a causalidade e personagens orientadas por objetivos funcionam nas narrativas. O modo pelo qual o filme manipula nosso conhecimento ilustra a distinção entre história e enredo. *Kane* também mostra como a ambiguidade surge quando determinados elementos não têm uma motivação clara. Além disso, a comparação do começo de *Kane* com o seu final indica como um filme pode desviar dos padrões da construção narrativa clássica de Hollywood. Finalmente, *Kane* mostra claramente como a nossa experiência pode ser moldada pela maneira que a narração governa o fluxo de informações da história.

Expectativas gerais da narrativa em *Cidadão Kane*

Vimos no Capítulo 2 que a forma como vivenciamos um filme depende bastante das expectativas que temos sobre ele e de até que ponto o filme as confirma. Antes de ver *Cidadão Kane*, é possível que você saiba apenas que o filme é considerado um clássico. Essa avaliação não gera um conjunto muito específico de expectativas. O público de 1941 deve ter tido uma sensação bem mais aguçada de ansiedade. Por algum motivo, havia o boato de que o filme era uma versão secreta da vida do editor de jornal William Randolph Hearst. Os espectadores estavam, então, procurando eventos e referências que se relacionassem à vida de Hearst.

Depois de algum tempo de filme, o espectador pode formar expectativas mais específicas sobre as convenções de gênero relevantes. A sequência inicial ("Notícias em marcha") sugere que o filme talvez seja uma biografia fictícia e essa pista é confirmada depois que um repórter, Thompson, começa a fazer perguntas sobre a vida de Kane. De fato, o filme segue a estrutura tradicional de biografias fictícias que, normalmente, tratam da vida inteira de uma pessoa, e dramatiza determinados acontecimentos no período. Exemplos desse tipo de gênero são: *Adversidade* (*Anthony Adverse*, 1936) e *Glória e poder* (*The power and the glory*, 1933). (Este último é muito citado como uma influência de *Cidadão Kane* devido ao uso complexo que faz de *flashbacks*.)

O espectador pode também identificar rapidamente o uso que o filme faz das convenções do gênero "repórter de jornal". Os colegas de Thompson assemelham-se aos repórteres espirituosos em *Sede de escândalo* (*Five star final*, 1931), *O durão* (*Picture snatcher*, 1933) e *Jejum de amor* (1940). Nesse gênero, a ação normalmente depende de um repórter resoluto perseguindo uma história apesar de todas as dificuldades. Nós, portanto, esperamos não apenas pela investigação de Thompson, mas também por sua descoberta triunfante da verdade. Nas cenas dedicadas a Susan, existem algumas convenções típicas de musicais: ensaios frenéticos, preparações de bastidores e, mais especificamente, a montagem de sua carreira na ópera, que é uma paródia da montagem convencional da conquista do sucesso na carreira de cantores, em filmes como *Primavera* (*Maytime*, 1937). De maneira mais geral, é evidente que o filme empresta algo do gênero detetive, tendo em vista que Thompson está tentando resolver um mistério (quem ou o que é Rosebud?) e suas entrevistas lembram os interrogatórios de suspeitos feitos por um detetive em busca de pistas.

Observe que, contudo, o uso que *Kane* faz das convenções de gênero é, de certa forma, ambíguo. Diferentemente de muitos filmes biográficos, *Kane* dá muito mais ênfase a estados psicológicos e relacionamentos do que a ações públicas ou aventuras do herói. Como um filme jornalístico, *Kane* é incomum pelo fato de o repórter não conseguir desvendar a história. Da mesma maneira, *Kane* não é exatamente um mistério tradicional porque responde a algumas perguntas, mas deixa outras sem respostas. *Cidadão Kane* é um bom exemplo de um filme que se vale de convenções de gênero, mas sempre frustra as expectativas suscitadas por elas.

O mesmo tipo de ambivalência pode ser encontrado na relação de *Kane* com o cinema clássico de Hollywood. Mesmo sem conhecimento anterior específico sobre esse filme, esperamos que uma produção de 1941, provinda de um estúdio norte-americano, obedeça a determinadas diretrizes dessa tradição. Na maioria das vezes, ela obedece. Veremos que o desejo impulsiona a narrativa, a causalidade é definida por traços de personalidade e objetivos, os conflitos levam a consequências, o tempo

é motivado pelas necessidades do enredo, e a narração é objetiva, combinando passagens restritas e irrestritas. Também veremos algumas das formas por que *Cidadão Kane* é mais ambíguo do que a maioria dos filmes dessa tradição. Desejos, traços psicológicos e objetivos não são sempre expostos; conflitos, às vezes, têm um resultado incerto, e, no final, a narração onisciente é enfatizada de maneira incomum. O final, em particular, não fornece o grau de conclusão que esperaríamos de um filme clássico. Nossa análise mostra como *Cidadão Kane* se baseia nas convenções narrativas de Hollywood, mas também como não atende a algumas das expectativas que estabelecemos para um filme de Hollywood.

Enredo e história em *Cidadão Kane*

Na análise de um filme, é útil começar segmentando-o em sequências. As sequências sempre são demarcadas por procedimentos cinematográficos (escurecimentos, fusões, cortes, telas escuras e assim por diante). Num filme narrativo, sequências constituem as diferentes partes do enredo.

A maioria das sequências numa narrativa são chamadas de **cenas.** O termo é usado, no seu sentido teatral, para se referir a fases distintas da ação que ocorrem dentro de um tempo e de um espaço relativamente unificados. Nossa segmentação de *Cidadão Kane* é mostrada abaixo. Nesse esquema, os numerais se referem às partes principais, algumas das quais têm duração de apenas uma cena. Na maioria dos casos, contudo, as partes principais são compostas de várias cenas e cada uma dessas cenas está identificada por uma letra minúscula. Muitos desses segmentos poderiam ser adicionalmente divididos, mas essa segmentação atende a nossos propósitos imediatos.

Nossa segmentação nos permite ver rapidamente as divisões principais do enredo e como as cenas são organizadas nelas. O esquema também nos ajuda a perceber como o enredo organiza a causalidade e o tempo da história. Vamos dar uma olhada nesses fatores mais de perto.

CIDADÃO KANE: SEGMENTAÇÃO DO ENREDO

C. Créditos iniciais

1. **Xanadu:** Kane morre

2. **Sala de projeção:**
   a. "Notícias em marcha"
   b. Os repórteres discutem "Rosebud"

3. **Boate El Rancho: Thompson tenta entrevistar Susan**

4. **Biblioteca de Thatcher:**

a. Thompson entra e lê o manuscrito de Thatcher
b. A mãe de Kane manda o menino embora com Thatcher
c. Kane cresce e compra o *Inquirer*
d. Kane lança um ataque contra as grandes empresas no *Inquirer*
e. A Depressão: Kane vende sua cadeia de jornais para Thatcher
f. Thompson sai da biblioteca

Primeiro flashback (b–e)

5. Escritório de Bernstein:

a. Thompson visita Bernstein
b. Kane toma o controle do *Inquirer*
c. Montagem: o crescimento do *Inquirer*
d. Festa: o *Inquirer* celebra a obtenção da equipe do *Chronicle*
e. Leland e Bernstein discutem a viagem de Kane ao exterior
f. Kane retorna com sua noiva Emily
g. Bernstein conclui suas memórias

Segundo flashback (b–f)

6. Asilo:

a. Thompson fala com Leland
b. Montagem da mesa de café: a ruína do casamento de Kane
c. Leland continua suas lembranças
d. Kane conhece Susan e vai para o quarto dela
e. A campanha política de Kane tem o ápice em seu discurso
f. Kane confronta Gettys, Emily e Susan
g. Kane perde a eleição e Leland pede para ser transferido
h. Kane se casa com Susan
i. Susan tem sua estreia de ópera
j. Como Leland está bêbado, Kane termina a crítica de Leland
k. Leland conclui suas memórias

Terceiro flashback (b–j)

7. Boate El Rancho:

a. Thompson fala com Susan
b. Susan ensaia canto
c. Susan tem sua estreia de ópera
d. Kane insiste que Susan continue cantando
e. Montagem: A carreira de Susan na ópera
f. Susan tenta o suicídio e Kane diz que ela pode se aposentar como cantora
g. Xanadu: Susan está entediada
h. Montagem: Susan monta quebra-cabeça

Quarto flashback (b–h)

(cont.)
i. Xanadu: Kane sugere um piquenique
j. Piquenique: Kane bate em Susan
k. Xanadu: Susan deixa Kane
l. Susan termina suas memórias

8. Xanadu:
a. Thompson fala com Raymond
Quinto flashback b. Kane destrói o quarto de Susan e pega um peso de papel, murmurando "Rosebud"
c. Raymond termina suas memórias; Thompson fala com outros repórteres; todos saem
d. A vistoria dos bens de Kane leva à descoberta de Rosebud; exterior do portão e do castelo; final

E. Créditos finais

A causalidade em *Cidadão Kane*

Em *Cidadão Kane*, dois conjuntos de personagens propulsionam os eventos. De um lado, um grupo de repórteres procura informações sobre Kane; do outro, Kane e as personagens que o conheceram fornecem o motivo das investigações dos repórteres.

A conexão inicial entre os dois grupos é a morte de Kane, o que leva os repórteres a fazer uma filmagem jornalística resumindo a carreira dele. Entretanto, a filmagem já está pronta quando o enredo apresenta os repórteres. O chefe, Rawlston, fornece a causa que inicia a investigação sobre a vida de Kane. A filmagem de Thompson não o satisfaz. O desejo de Rawlston por um ponto de vista para a filmagem coloca a pesquisa sobre Rosebud em andamento. Thompson, com isso, ganha um objetivo, o qual faz com que ele vasculhe o passado de Kane. Sua investigação constitui uma linha principal do enredo.

Outra linha de ação, a vida de Kane, acontece no passado. Nesse caso, também, um grupo de personagens faz com que as ações aconteçam: muitos anos antes, um pensionista acometido pela pobreza na pensão da mãe de Kane paga por sua estada com a escritura de uma mina de prata. A riqueza fornecida por essa mina faz com que a Sra. Kane indique Thatcher como guardião do jovem Charles. A tutela de Thatcher faz (de maneiras bem pouco especificadas) com que Kane cresça como um jovem rebelde e mimado.

Cidadão Kane é um filme incomum na medida em que o objeto da pesquisa do investigador não é um objeto, mas sim um conjunto de traços da personagem. Thompson tenta descobrir quais aspectos da personalidade de Kane fizeram com que ele dissesse "Rosebud" em seu leito de morte. Esse mistério motiva a investigação detetivesca de Thompson. Kane, uma personagem muito complexa, tem muitos traços que influen-

ciam as ações de outras personagens. Contudo, conforme vamos ver, a narrativa de *Cidadão Kane* não define, em última instância, todos os traços da personagem de Kane.

O próprio Kane tem um objetivo; ele também parece estar procurando por alguma coisa relacionada a Rosebud. Em vários pontos, as personagens especulam que Rosebud era alguma coisa que Kane perdera ou nunca pudera conseguir. Novamente, o fato de que o objetivo de Kane permaneça tão vago faz dessa uma narrativa incomum.

Outras características na vida de Kane fornecem material causal para a narrativa. A presença de várias personagens que conheciam bem Kane torna a investigação de Thompson possível, ainda que Kane esteja morto. De maneira significativa, as personagens fornecem um alcance de informações que engloba toda a vida de Kane. Isso é importante se formos capazes de reconstruir a progressão dos eventos da história no filme. Thatcher conheceu Kane quando ele era criança; Bernstein, seu gerente, conhecia seus negócios; seu melhor amigo, Leland, sabia sobre sua vida pessoal (seu primeiro casamento, em especial); Susan Alexander, sua segunda esposa, o conheceu em sua meia-idade; e o mordomo, Raymond, o assistiu durante seus últimos anos. Cada uma dessas personagens tem uma função causal na vida de Kane, assim como na investigação de Thompson. Observe que a esposa de Kane, Emily, não conta sua história, já que ela repetiria a de Leland e não contribuiria com nenhuma informação adicional à parte presente da narrativa, a investigação. Assim, o enredo simplesmente a elimina (com um acidente de carro).

O tempo em *Cidadão Kane*

A ordem, a duração e a frequência dos eventos na história são muito diferentes da forma como o enredo de *Cidadão Kane* apresenta esses eventos. Muito do poder que o filme tem de envolver nosso interesse se origina das maneiras complexas através das quais o enredo nos dá pistas para construir a história.

Para entender essa história em sua ordem cronológica, na duração e na frequência pressupostas, o espectador deve seguir uma cadeia intricada de eventos do enredo. Por exemplo, no primeiro *flashback*, o diário de Thatcher conta a história de uma cena em que Kane perde o controle de seus jornais durante a Depressão (4e). Naquele momento, Kane é um homem de meia-idade. No entanto, no segundo *flashback*, Bernstein descreve a chegada do jovem Kane ao *Inquirer* e seu noivado com Emily (5b, 5f). Nós mentalmente classificamos esses eventos na ordem cronológica correta da história e continuamos então a reorganizar outros eventos conforme ficamos sabendo deles.

De maneira semelhante, o primeiro evento da *história* de que temos conhecimento é que a Sra. Kane recebe uma escritura de uma mina va-

liosa. Ficamos sabendo disso durante o noticiário, na segunda sequência. Contudo, o primeiro evento no *enredo* é a morte de Kane. Apenas para ilustrar as manobras que devemos fazer para construir a história do filme, vamos supor que a vida de Kane seja composta por estas fases:

Infância
Edição de jornal na juventude
A vida de recém-casado
Meia-idade
Velhice

De maneira significativa, as partes iniciais do enredo tendem a mostrar aleatoriamente muitas fases da vida de Kane, enquanto as partes finais tendem a se concentrar mais em determinados períodos. A sequência de "Notícias em marcha" (2a) nos dá vislumbres de todos os períodos. O manuscrito de Thatcher (4) nos mostra Kane na infância, na juventude e na meia-idade. Em seguida, a maioria dos *flashbacks* são mostrados em ordem cronológica. A história de Bernstein (5) se concentra em episódios que mostram Kane como editor de jornal e noivo de Emily. As lembranças de Leland (6) vão da vida de recém-casado até a meia-idade. Susan (7) fala de Kane como homem de meia-idade e idoso. A breve história contada por Raymond (8b) concentra-se na velhice de Kane.

O enredo se torna mais linear na sua ordem à medida que o filme progride, e isso auxilia o esforço do espectador para entender a história. Se o *flashback* de cada personagem pulasse fases da vida de Kane tanto quanto o noticiário e a história de Thatcher, seria bem mais difícil reconstruir a história. Dessa forma, as partes iniciais do enredo nos mostram os resultados de eventos que não vimos; por sua vez, as partes finais confirmam ou modificam as expectativas que criamos anteriormente.

Ao organizar os eventos da história fora de ordem, o enredo nos leva a criar antecipações específicas. No início, com a morte de Kane e a versão em noticiário de sua vida, o enredo cria muita curiosidade sobre duas questões: o que significa "Rosebud" e o que poderia ter acontecido para tornar um homem poderoso tão solitário, no final de sua vida.

Há também um certo grau de suspense. Quando o enredo volta ao passado, nosso conhecimento já é bastante sólido: sabemos que nenhum dos dois casamentos de Kane vai durar e que seus amigos vão se afastar, e o enredo nos encoraja a concentrar nosso interesse em *como e quando* um determinado evento vai acontecer. Assim, muitas cenas servem para atrasar um resultado que já sabemos que é certo: por exemplo, sabemos que Susan vai abandonar Kane em algum momento, por isso estamos constantemente esperando que ela o faça, a cada vez que ele a agride. Em várias cenas (7b-7j), ela chega perto de deixá-lo; entretanto, depois que ela tenta o suicídio, ele a tranquiliza. O enredo poderia tê-la mostrado

indo embora (7k) bem antes, mas, se assim fosse, os altos e baixos de seu relacionamento teriam sido bem menos vívidos e não haveria suspense.

Esse processo de reorganização mental dos eventos do enredo na ordem da história poderia ser bastante difícil em *Cidadão Kane*, não fosse pela presença do noticiário "Notícias em marcha". A primeira sequência em Xanadu nos desorienta porque mostra a morte de uma personagem sobre a qual, até o momento, não sabemos quase nada. Mas o noticiário nos dá uma grande quantidade de informações rapidamente. Além disso, a estrutura do próprio noticiário usa paralelos com o filme principal para fornecer uma pequena introdução ao enredo do filme:

A. Cenas de Xanadu
B. Funeral; manchetes anunciando a morte de Kane
C. Crescimento do império financeiro
D. Mina de prata e a pensão da Sra. Kane
E. O depoimento de Thatcher no comitê do Congresso
F. Carreira política
G. Vida privada; casamentos, divórcios
H. Ópera e Xanadu
I. Campanha política
J. A Depressão
K. 1935: Velhice de Kane
L. Isolamento em Xanadu
M. Anúncio de sua morte

Uma comparação desse esquema com a nossa segmentação do filme mostra algumas semelhanças notáveis. "Notícias em marcha" começa enfatizando Kane como "proprietário de Xanadu"; um segmento curto (A) apresenta fotos da casa, o terreno e seu interior. Essa é uma variação da abertura do filme (1), que consiste numa série de planos do terreno, com a câmera movendo-se progressivamente para mais perto da casa. Essa sequência de abertura termina com a morte de Kane e, então, o noticiário continua com cenas da casa e do funeral de Kane (B). Em seguida, vemos uma série de manchetes de jornal que anunciam a morte de Kane. Em comparação com o diagrama do enredo de *Cidadão Kane*, essas notícias ocupam a posição formal aproximada do noticiário em si (2a). Mesmo a legenda que segue as manchetes ("Para os 44 milhões de leitores norte-americanos, mais importante do que as manchetes, era o próprio Kane...") é um paralelo breve com cena na sala de projeção, em que os repórteres decidem que Thompson deve continuar a investigar a vida "digna de nota" de Kane.

A ordem de apresentação que o noticiário faz da vida de Kane é, *grosso modo*, paralela à ordem das cenas nos *flashbacks* relacionados a Thompson. "Notícias em marcha" vai da morte de Kane a um resumo da

ACESSE O *BLOG*

A tradição do *flashback* se desenvolveu numa rica história que é anterior a *Cidadão Kane*. Para análise dos *flashbacks* em filmes de Hollywood durante os anos 1930 e, especialmente, *Poder e glória* (*The power and the glory*), o qual influenciou Orson Welles, veja "Grandmaster flashback". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=3253.**

construção de seu império jornalístico (C), com uma descrição do evento no pensionato e da mina de prata (o que inclui uma antiga fotografia de Charles com a mãe dele, assim como a primeira menção ao trenó). Da mesma forma, o primeiro *flashback* (4) conta como Thatcher tomou a guarda do jovem Kane de sua mãe, e como foi a primeira tentativa de Kane de administrar o *Inquirer*. Os paralelos vagos continuam: o noticiário fala das ambições políticas de Kane (F), de seus casamentos (G), da construção da casa de ópera (H), de sua campanha política (I), e assim por diante. No enredo principal, o *flashback* de Thatcher descreve seus próprios confrontos com Kane sobre questões políticas. O *flashback* de Leland (6) aborda o primeiro casamento, o caso com Susan, a campanha política e a estreia da ópera *Salammbo*.

Essas não são todas as semelhanças entre o noticiário e o filme como um todo. É possível desvendar muito mais, comparando os dois de perto. O ponto crucial é que o noticiário nos fornece um mapa para a investigação da vida de Kane. Enquanto assistimos às várias cenas dos *flashbacks*, já esperamos determinados eventos e temos uma base cronológica aproximada para encaixá-los em nossa reconstrução da história.

Os vários *flashbacks* de *Kane* nos permitem ver eventos passados diretamente e, nessas partes, a duração da história e a do enredo são quase a mesma. Sabemos que Kane tem 75 anos quando morre e as primeiras cenas o mostram com 10 anos, provavelmente. Assim, o enredo engloba aproximadamente 65 anos de sua vida, mais a semana da investigação de Thompson. O único evento da história que é anterior a isso e do qual ouvimos falar é a aquisição da mina de prata por parte da Sra. Kane, o que podemos inferir ter acontecido pouco tempo antes de ela entregar o filho a Thatcher. Assim, a história é um pouco mais longa do que o enredo, talvez chegue perto de 70 anos. Esse intervalo de tempo é apresentado numa duração em tela de quase 120 minutos.

Como a maioria dos filmes, *Cidadão Kane* usa elipses. O enredo ignora anos do tempo da história, bem como muitas horas da semana das investigações de Thompson. No entanto, a duração do enredo também comprime o tempo por meio de sequências de montagem, como aquelas que mostram a campanha do *Inquirer* contra as grandes empresas (4d), o crescimento da circulação do jornal (5c), a carreira de ópera de Susan (7e), e Susan entediada jogando quebra-cabeça (7h). Nesse caso, passagens longas do tempo da história são condensadas em resumos breves bem diferentes das cenas narrativas comuns. Discutiremos sequências de montagem com mais detalhes no Capítulo 8, mas já podemos perceber o valor de segmentos desse tipo para condensar a duração da história de uma forma compreensível.

Cidadão Kane também fornece uma demonstração clara de como eventos que ocorrem somente uma vez na história podem aparecer várias vezes no enredo. Em seus respectivos *flashbacks*, Leland e Susan descre-

vem a estreia dela na *première* de *Salammbo*, em Chicago. Ao assistir à história de Leland (6i), vemos a apresentação de frente, testemunhamos como o público reage com desagrado. A versão de Susan (7c) nos mostra a *performance* no palco e nos bastidores para sugerir sua humilhação. Essa apresentação repetida da estreia de Susan no enredo não nos confunde porque entendemos que as duas cenas descrevem o mesmo evento da história. ("Notícias em marcha" também menciona a carreira de Susan na ópera, nas partes G e H.) Repetindo as cenas de sua humilhação, o enredo torna vívida a dor pela qual Kane a faz passar.

De modo geral, a narrativa de *Cidadão Kane* dramatiza a pesquisa de Thompson por meio de *flashbacks*, o que nos encoraja a buscar as causas do fracasso de Kane e a tentar identificar "Rosebud". Como em filmes de detetive, devemos encontrar causas ausentes e organizar os eventos num padrão consistente de história. Por meio de manipulações de ordem, duração e frequência, o enredo tanto ajuda quanto complica nossa busca, com o objetivo de provocar curiosidade e suspense.

A motivação em *Cidadão Kane*

Alguns críticos defendem que o uso que Welles faz da busca por "Rosebud" é uma falha em *Cidadão Kane*, porque a identificação da palavra a revela como um dispositivo trivial. Se, de fato, assumirmos que toda a razão de ser de *Cidadão Kane* é realmente identificar Rosebud, essa acusação pode ser válida. Mas, na verdade, Rosebud tem uma função de motivação muito importante no filme, pois cria o objetivo de Thompson e, assim, prende nossa atenção em seu mergulho na vida de Kane e das pessoas próximas a ele. *Cidadão Kane* se torna uma história de mistério, mas, em vez de investigar um crime, o repórter investiga uma personagem. Assim, as pistas sobre Rosebud fornecem a motivação básica necessária para o enredo progredir. (Obviamente, o dispositivo de Rosebud tem outras funções também; por exemplo, o pequeno trenó fornece uma transição da cena da pensão para o triste Natal em que Thatcher dá a Charles um novo trenó.)

A narrativa de *Cidadão Kane* gira em torno de uma investigação sobre os traços psicológicos da personagem. Como resultado, esses traços fornecem muitas das motivações para os eventos. (Nesse sentido, o filme obedece aos princípios da narrativa clássica de Hollywood.) O desejo de Kane em provar que Susan é realmente uma boa cantora e não apenas sua amante motiva a manipulação da carreira dela na ópera. O desejo superprotetor que a mãe tem de tirar seu filho do que ela considera ser um mau ambiente motiva a nomeação de Thatcher como guardião do garoto. Dezenas de ações são motivadas pelos traços psicológicos e pelos objetivos das personagens.

No final do filme, Thompson desiste de sua busca pelo significado de Rosebud, dizendo que acha que "nenhuma palavra pode explicar a vida de uma pessoa". Até certo ponto, a afirmação de Thompson motiva a aceitação de seu fracasso, mas se nós, como espectadores, devemos aceitar a ideia de que nenhuma chave pode destrancar os segredos de uma vida, precisamos de mais motivações. O filme nos dá. Na cena da sala de projeção do noticiário, Rawlston sugere que "talvez ele tenha nos contado tudo sobre si mesmo no seu leito de morte". Imediatamente, um dos repórteres diz: "Sim, mas talvez não". A sugestão de que Rosebud pode não fornecer resposta satisfatória sobre Kane está colocada desde aí. Mais tarde, Leland desdenhosamente rejeita a pergunta sobre Rosebud e passa a falar de outras coisas. O ceticismo das personagens sobre a pista de Rosebud ajuda a justificar a atitude pessimista de Thompson na sequência final.

A presença da cena em que Thompson visita pela primeira vez Susan na boate El Rancho (3) pode parecer confusa a princípio. Ao contrário das outras cenas em que ele encontra as pessoas, nenhum *flashback* ocorre nesse caso. Thompson fica sabendo pelo garçom que Susan não sabe nada sobre Rosebud, mas ele poderia facilmente descobrir isso na visita que faz a ela depois. Então, por que o enredo inclui a cena? Uma razão é que ela incita a curiosidade e aprofunda o mistério em torno de Kane. Além disso, a história de Susan, quando ela a conta, apresenta eventos relativamente tardios na carreira de Kane. Como vimos, os *flashbacks* percorrem a vida de Kane mais ou menos em ordem. Se Susan contasse a história dela primeiro, não teríamos todo o material necessário para entendê-la. No entanto, é plausível que Thompson deva começar sua pesquisa pela ex-mulher de Kane, supostamente a pessoa ainda viva que é mais próxima a ele. Na primeira visita de Thompson, a recusa de Susan, bêbada, em falar motiva o fato de que *flashback* dela aconteça depois. Até lá, Bernstein e Leland já forneceram informações suficientes sobre a vida pessoal de Kane para preparar o caminho para o *flashback* de Susan. Essa primeira cena funciona, em parte, para justificar o adiamento do *flashback* de Susan para uma parte posterior do enredo.

Motivações fazem com que aceitemos algumas coisas na narrativa. O desejo que a Sra. Kane tem de que seu filho venha a ser rico e bem-sucedido motiva a sua decisão de confiar o menino a Thatcher, um banqueiro poderoso, como seu guardião. Podemos apenas ter como certo o fato de que Thatcher é um rico empresário. Contudo, numa análise mais detalhada, essa característica é necessária para motivar outros eventos: ela motiva a presença de Thatcher no noticiário e o fato de ele ser poderoso o suficiente para ter sido chamado para depor numa audiência no Congresso. Mais importante, o seu sucesso motiva Thatcher a manter um diário que, no momento, está guardado numa biblioteca memorial que Thompson visita. Isso, por sua vez, justifica o fato de Thompson ser capaz

de descobrir informações de uma fonte que conheceu Kane quando criança.

Apesar de depender de motivações psicológicas, *Cidadão Kane* também se afasta um pouco da prática usual da narrativa clássica de Hollywood quando deixa algumas motivações ambíguas. As ambiguidades se relacionam principalmente à personagem de Kane. As outras personagens que contam suas histórias a Thompson, todas têm opiniões definidas sobre Kane, mas essas nem sempre coincidem: Bernstein ainda pensa em Kane com simpatia e afeto, enquanto Leland é cínico sobre sua própria relação com ele. As razões para algumas das ações de Kane permanecem obscuras: será que ele envia o cheque de US$ 25 mil para Leland ao demiti-lo por causa de um sentimento remanescente com relação à antiga amizade dos dois ou por um desejo orgulhoso de provar que era mais generoso do que Leland? Por que ele insiste em encher Xanadu com centenas de obras de arte que nunca sequer tira da caixa? Ao deixar essas questões em aberto, o filme nos convida a especular sobre várias facetas da personalidade de Kane.

O paralelismo em *Cidadão Kane*

Apesar de não consistir um princípio importante no desenvolvimento da forma narrativa de *Cidadão Kane*, o paralelismo surge mais localmente. Já vimos importantes paralelos formais entre o noticiário e o enredo do filme como um todo. Notamos também um paralelo entre as duas principais linhas de ação: a vida de Kane e a investigação de Thompson. Com um sentido diferente, os dois estão à procura de Rosebud. Rosebud funciona como um resumo das coisas que Kane se esforça para conseguir durante sua vida adulta. Vemos que ele falha repetidas vezes nas suas tentativas de encontrar amor e amizade, vivendo sozinho em Xanadu, no final. Sua incapacidade de encontrar a felicidade é paralela à de Thompson de localizar o significado da palavra "Rosebud". Esse paralelo não significa que Kane e Thompson tenham os traços de personagem similares. Em vez disso, ele permite que ambas as linhas de ação se desenvolvam simultaneamente em direções semelhantes.

Outro paralelo da narrativa justapõe a campanha de Kane para o governo com sua tentativa de construir a carreira de Susan como uma estrela de ópera. Em ambos os casos, ele procura fazer sua reputação parecer melhor do que é, influenciando a opinião pública. Na tentativa de conquistar o sucesso para Susan, Kane força os funcionários de seu jornal a escrever críticas favoráveis sobre sua apresentação, o que é um paralelo com o momento em que ele perde a eleição e o *Inquirer* automaticamente anuncia fraude nas urnas. Em ambos os casos, Kane não percebe que seu poder sobre o público não é grande o suficiente para esconder as falhas de seus projetos: primeiro, seu caso com Susan, que

arruína sua campanha política, e, em seguida, a falta de talento de Susan como cantora, que Kane se recusa a admitir. Os paralelos mostram que Kane continua a cometer os mesmos tipos de erros ao longo de sua vida.

Padrões de desenvolvimento de enredo em *Cidadão Kane*

A ordem das visitas feitas por Thompson a conhecidos de Kane permite que a série de *flashbacks* tenha um padrão claro de progressão. Thompson começa pelas pessoas que conheceram Kane no início de sua vida e prossegue por aqueles que o conheceram como um homem idoso. Além disso, cada *flashback* contém um tipo distinto de informação sobre Kane: Thatcher estabelece a posição política de Kane, e Bernstein descreve os negócios do jornal. Eles fornecem o pano de fundo do sucesso inicial de Kane e culminam nas histórias de Leland sobre a vida pessoal de Kane; nesse momento, nós temos os primeiros indícios reais das falhas de Kane. Susan continua a descrição do declínio de Kane ao relatar como ele manipulava sua vida. Finalmente, no *flashback* de Raymond, Kane se torna um velho patético.

Dessa maneira, ainda que a ordem dos eventos na história varie muito em relação àquela fornecida no enredo, *Cidadão Kane* apresenta a vida de Kane através de um padrão de desenvolvimento consistente. As partes relativas ao presente da narrativa (cenas com Thompson) também seguem seu próprio padrão, o de uma busca. No final, essa busca acaba falhando da mesma forma que a busca de Kane por felicidade e sucesso pessoal falhou.

Devido à falha de Thompson, o fim de *Cidadão Kane* fica um pouco mais aberto do que era a regra, na Hollywood de 1941. É verdade que Thompson resolve a questão sobre Rosebud para si mesmo, dizendo que afinal isso não teria explicado a vida de Kane. Até aí, temos um padrão comum, o da ação levando a um aprendizado maior: Thompson compreendeu que uma vida não pode ser resumida numa palavra. Ainda assim, na maioria dos filmes narrativos mais clássicos, a personagem principal atinge o seu objetivo inicial, e Thompson é a personagem principal dessa linha de ação.

A linha de ação que envolve o próprio Kane oferece menos resolução ainda. Não só Kane aparentemente não alcança seu objetivo, mas o filme nunca especifica que objetivo é esse. A maioria das narrativas clássicas cria uma situação de conflito. A personagem deve lidar com um problema e resolvê-lo no final. Kane começa sua vida adulta numa posição de grande sucesso (feliz, administrando o *Inquirer*) e, gradualmente, cai numa solidão estéril. Somos convidados a especular sobre o que, exatamente (se é que há alguma coisa), faria Kane feliz. A falta de conclusão dessa linha de ação em *Cidadão Kane* fez do filme uma narrativa muito incomum para o seu tempo.

A busca por Rosebud atinge um certo grau de resolução no final, quando nós, o público, descobrimos o que era Rosebud. O final do filme, que segue tal descoberta, ecoa fortemente o começo. A sequência inicial literalmente passou pela cerca para chegar até a mansão. Agora, uma série de planos nos leva para longe da casa e de volta para fora das cercas, com a placa "Entrada Proibida" e a grande insígnia K.

Mas, mesmo nesse ponto, quando descobrimos a resposta para a pergunta de Thompson, um grau de incerteza permanece. Só porque nós descobrimos a que a última palavra de Kane se referia, compreendemos toda a personagem? Ou estaria a declaração final de Thompson *correta* — que nenhuma palavra pode explicar a vida de uma pessoa? Talvez a placa de "Entrada Proibida" indique que nem Thompson, nem nós deveríamos ter esperado conseguir explorar a mente de Kane. É tentador declarar que todos os problemas de Kane surgiram da perda de seu trenó e de sua infância, mas o filme também sugere que essa solução é por demais fácil. É o tipo de solução à qual o esperto editor Rawlston se agarraria para encontrar um ângulo para o seu noticiário.

Durante anos, os críticos têm debatido se a solução de Rosebud teria nos dado ou não uma resposta que resolve toda a narrativa. Esse debate, por si só, sugere o funcionamento da ambiguidade em *Cidadão Kane*. O filme apresenta muitas provas para ambos os pontos de vista e, portanto, evita uma conclusão decisiva. Você poderá comparar esse final ligeiramente aberto com as narrativas bem fechadas de *Jejum de amor* e *Intriga internacional* no Capítulo 11. Vamos comparar, também, a narrativa de *Cidadão Kane* com a narrativa de outro filme de final relativamente aberto, *Faça a coisa certa* (*Do the right thing*), também discutido no Capítulo 11.

"Kane, dizem, amava apenas a sua mãe, apenas o seu jornal, apenas a sua segunda esposa, apenas a si mesmo. Talvez ele amasse tudo isso ou nada disso: é o público que decide. Kane era egoísta e altruísta, um idealista, um canalha, um homem muito grande e um muito pequeno. Depende de quem está falando dele. Ele nunca é julgado com a objetividade de um autor e o objetivo do filme não é tanto a solução do problema, mas sim a sua apresentação."

— Orson Welles, diretor

A narração em *Cidadão Kane*

Na análise de como o enredo de *Kane* manipula o fluxo de informações da história, é importante considerar um fato notável: a única vez que vemos Kane diretamente e no tempo presente é quando ele morre. Em todas as outras ocasiões, ele é apresentado com um grau de separação temporal, no noticiário ou através da memória de várias personagens. Esse tratamento incomum faz do filme uma espécie de retrato, um estudo sobre um homem visto de diferentes perspectivas.

O filme emprega cinco narradores-personagens, as pessoas com quem Thompson vai falar: Thatcher (que conta sua história por escrito), Bernstein, Leland, Susan e o mordomo, Raymond. O enredo, assim, motiva uma série de pontos de vista a respeito de Kane, os quais são mais ou menos restritos no que diz respeito à abrangência de conhecimento. No relato de Thatcher (4b-4e), vemos cenas em que apenas ele está presente. Até mesmo a cruzada jornalística de Kane é representada da forma como

Thatcher fica sabendo dela, ao comprar cópias do *Inquirer*. No *flashback* de Bernstein (5b-5f), há um certo desvio com relação ao que Bernstein testemunha, mas, no geral, a abrangência do seu conhecimento é respeitada. Na festa do *Inquirer*, por exemplo, acompanhamos a conversa de Bernstein e Leland, enquanto Kane dança no plano de fundo. Da mesma forma, nunca vemos Kane na Europa, simplesmente ouvimos o conteúdo do telegrama de Kane que Bernstein entrega para Leland.

Os *flashbacks* de Leland (6b, 6d-6j) se distanciam do alcance do conhecimento do narrador de maneira mais acentuada. Vemos Kane e Emily numa série de cafés da manhã, o encontro de Kane com Susan e o confronto de Kane com Boss Gettys no apartamento de Susan. Na cena 6j, Leland está presente, mas inconsciente na maior parte do tempo, devido à bebida. (O enredo motiva o conhecimento de Leland sobre o caso de Kane com Susan, fazendo Leland sugerir que Kane e ele conversaram sobre isso. No entanto, as cenas apresentam um conhecimento detalhado que Leland provavelmente não tem.) Quando chegamos ao *flashback* de Susan (7b-7k), contudo, a abrangência do conhecimento volta a ser mais adequada para a personagem. (Com exceção de uma cena, 7f, em que Susan está inconsciente durante parte da ação.) O último *flashback* (8b) é contado por Raymond e está plausível com o alcance de conhecimento de seu personagem, pois ele está em pé no corredor enquanto Kane destrói o quarto de Susan.

O uso de diferentes narradores para transmitir as informações da história tem várias funções. Esse uso se apresenta como uma representação plausível do processo de investigação, uma vez que esperamos que todo repórter busque informações através de uma série de inquéritos. De maneira mais aprofundada, o retrato de Kane apresentado pelo enredo se torna mais complexo ao mostrar aspectos diferentes, dependendo de quem está falando sobre ele. Além disso, o uso de múltiplos narradores deixa o filme parecido com um dos quebra-cabeças de Susan. Devemos juntar as informações, peça por peça. O padrão de revelação gradual aumenta a curiosidade (o que há no passado de Kane que ele associa a Rosebud?) e o suspense (como ele irá perder seus amigos e suas esposas?).

Essa estratégia tem implicações importantes para a forma fílmica. Enquanto Thompson usa vários narradores para coletar dados, o enredo os usa para nos fornecer algumas informações da história e nos *ocultar* outras. A narração pode justificar as lacunas no conhecimento a respeito de Kane, recorrendo ao fato de que nenhum informante pode saber tudo sobre alguém. Se fôssemos capazes de entrar na consciência de Kane, poderíamos descobrir o significado de Rosebud muito mais cedo, mas Kane está morto. O formato de múltiplos narradores se vale de expectativas que derivam da vida real, a fim de motivar a transmissão de infor-

mações da história pouco a pouco, a retenção de elementos-chave de informação, e despertar a curiosidade e o suspense.

Embora a história de cada narrador seja principalmente restrita ao alcance de seu conhecimento, o enredo não trata os *flashbacks* com profundidade subjetiva: a maioria dos *flashbacks* são apresentados de forma objetiva. Algumas transições dos episódios da história principal usam comentário em voz *over* para nos introduzir nos *flashbacks*, mas esses não representam os estados subjetivos dos narradores. Apenas nos *flashbacks* de Susan existem algumas tentativas de representar a subjetividade. Na cena 7c, vemos Leland aparentemente do ponto de vista ótico de Susan no palco, e a montagem fantasmagórica de sua carreira (7e) sugere alguma subjetividade mental que demonstra seu cansaço e sua frustração.

Contrapondo os cinco narradores-personagens, o enredo do filme estabelece outra fonte de conhecimento, o noticiário "Notícias em marcha". Já vimos a função essencial do noticiário de nos apresentar a história de *Kane* e a construção do enredo, com seções do noticiário fazendo uma exibição prévia de partes do filme. O noticiário também nos dá um contorno amplo da vida e da morte de Kane, que é posteriormente complementado por histórias mais restritas dos bastidores oferecidas pelos narradores. O noticiário também é bastante objetivo, ainda mais objetivo do que o resto do filme: ele não revela nada sobre a vida pessoal de Kane. Rawlston reconhece isso: "Não é o suficiente nos dizer o que uma pessoa fez; você tem que nos dizer quem ela era". Com efeito, o objetivo de Thompson é adicionar profundidade à versão superficial do noticiário sobre a vida de Kane.

No entanto, o trabalho da narração ainda não acaba aí, nesse filme complexo e desafiador. Para começar, todas as fontes localizadas de conhecimento narrativo, "Notícias em marcha" e os cinco narradores, estão interligadas pelo sombrio repórter, Thompson. Até certo ponto, ele é o nosso representante no filme, coletando e organizando as peças do quebra-cabeça.

Observe também que Thompson é pouco caracterizado; não podemos nem mesmo identificar seu rosto. Isso, como esperado, tem uma função. Se o víssemos claramente, se o enredo lhe desse mais traços, uma experiência ou um passado, ele se tornaria o protagonista. Mas *Cidadão Kane* não é um filme a respeito de Thompson e sim de sua *pesquisa*. A forma como o enredo lida com Thompson faz dele um canal neutro para reunir as informações da história, ainda que sua conclusão final ("Eu acho que nenhuma palavra consegue explicar a vida de uma pessoa") sugira que ele acabou mudado em função de sua investigação.

Thompson não é, contudo, um representante nosso perfeito porque a narração do filme coloca o noticiário, os narradores e o próprio Thompson sujeitos a um alcance ainda mais amplo de conhecimento narrativo.



3.39 — A evasiva imagem do peso de papel em *Cidadão Kane*.

As partes de *flashback* são predominantemente limitadas, mas há outras passagens que revelam uma onisciência geral da narração.

Desde o início, nós temos um ponto de vista onipresente da ação. Somos levados por um cenário misterioso que iremos descobrir, em seguida, ser a propriedade de Kane, Xanadu. Poderíamos ter conhecido esse lugar através da viagem de uma personagem, da mesma forma como nos familiarizamos com Oz por meio das aventuras de Dorothy. Nesse caso, no entanto, uma narração onisciente conduz a nossa exploração. Quando por fim entramos em um quarto escuro, uma mão segura um peso de papel, e sobre essa imagem é sobreposta uma nevasca (**3.39**).

A imagem da neve nos instiga: será a narração fazendo um comentário lírico ou a imagem é subjetiva, uma visão do moribundo ou uma ideia em sua mente? De qualquer modo, a narração revela sua capacidade de controlar uma grande quantidade de informações da história. Nossa sensação de onisciência é reforçada quando, depois que o homem morre, a enfermeira entra no quarto: aparentemente, nenhuma personagem sabe o que sabemos.

Em outros pontos do filme, a narração onisciente chama a atenção para si mesma. Durante a estreia de Susan na ópera, no *flashback* de Leland (6i), vemos as reações dos contrarregras, na parte de cima do palco, à sua *performance*. (Essas digressões oniscientes tendem a ser associadas aos movimentos de câmera, como veremos no Capítulo 8.) Contudo, no final do filme, a narração onisciente fica mais vívida. Thompson e os outros repórteres saem de cena sem nunca ter descoberto o que significa Rosebud, mas nós permanecemos no vasto armazém de Xanadu. Graças à narração, descobrimos que Rosebud é o nome do trenó da infância de Kane (veja 8.22). Agora podemos associar a ênfase, durante a cena de abertura, à casa de campo cheia de neve com a revelação da cena final do trenó.

Essa narração é verdadeiramente onisciente. Ela ocultou uma informação essencial da história no início, nos instigou com pistas (a neve, a pequenina cabana dentro do peso de papel) e, finalmente, revelou pelo menos parte da resposta para a pergunta colocada no início. Um retorno à placa "Entrada Proibida" nos relembra do nosso ponto de entrada no filme. Assim como *Mad Max 2*, portanto, o filme deriva sua unidade não só dos princípios da causalidade e do tempo, mas também de uma narração padronizada que desperta curiosidade e suspense, e produz uma surpresa no final.

RESUMO

Nem toda análise de narrativa passa por categorias de causa e efeito, diferenças entre história e enredo, motivações, paralelismo, progressão da abertura à conclusão, e alcance e profundidade da narrativa, na ordem exata como fizemos aqui. Nosso propósito, nesta análise de *Cidadão Kane*, foi mais ilustrar esses conceitos do que analisar o filme. Com a prática, o crítico se torna mais familiarizado com essas ferramentas analíticas e pode usá-las de forma flexível, adequando sua abordagem ao filme específico em questão.

Ao analisar qualquer filme narrativo, questões como estas podem ajudar a compreender sua estrutura formal:

1. Que eventos da história nos são diretamente apresentados no enredo, e o que devemos supor ou inferir? Existe algum material não diegético fornecido no enredo?
2. Qual é o primeiro evento da história do qual temos conhecimento? Como ele se relaciona com eventos posteriores através de uma série de causas e efeitos?
3. Qual é a relação temporal dos eventos da história? A ordem temporal, a frequência ou a duração foram manipuladas no enredo de maneira a afetar nossa compreensão dos eventos?
4. A conclusão reflete um padrão claro de desenvolvimento que a relaciona com a abertura? Todas as linhas da narrativa alcançam a conclusão ou alguma delas é deixada em aberto?
5. Como a narração nos apresenta as informações da história? A narração está limitada ao conhecimento de uma ou diversas personagens ou ela se distribui livremente entre as personagens em espaços diferentes? Ela nos oferece informações da história em profundidade, explorando os estados mentais das personagens?
6. Quão fiel é o filme às convenções do cinema clássico de Hollywood? Se se afasta significativamente dessas convenções, que princípio formal ele usa no lugar?

A maioria dos filmes que vemos emprega a forma narrativa, e a grande maioria dos filmes para o cinema se vale das premissas de Hollywood para contar uma história. Ainda assim, existem outras possibilidades formais. Iremos considerar os aspectos da forma não narrativa no Capítulo 11.

Nesse meio-tempo, nós nos ocuparemos de outros assuntos. Na discussão sobre a forma, examinamos como nós, enquanto espectadores, somos envolvidos pela forma geral do filme. O filme, no entanto, apresenta também uma combinação complexa de imagens e sons. Os *designers* de arte, os atores, os operadores de câmera, os montadores, os técnicos de som e outros especialistas contribuem com as pistas narrativas que guiam nossa compreensão e estimulam nosso prazer. Na Terceira Parte, iremos examinar os componentes técnicos da arte cinematográfica.

DAQUI PARA FRENTE

Forma narrativa

A melhor introdução ao estudo da narrativa é a de H. Porter Abbott, *Cambridge introduction to narrative*, 2ª ed. (Cambridge, Cambridge University Press, 2008). Uma coleção mais avançada de ensaios é a de David Herman (ed.), *The Cambridge companion to narrative* (Cambridge, Cambridge Univer-

sity Press, 2007). Para uma visão geral da narrativa na história e na cultura, consulte *The nature of narrative*, de Robert Scholes e Robert Kellogg (Nova York, Oxford University Press, 1966).

A maioria das concepções de narrativa são retiradas da teoria literária. Umberto Eco, em *Six walks in the fictional woods* (Cambridge, MA, Harvard University Press, 1994), nos leva a uma exploração estimulante. Uma introdução mais sistemática é oferecida por Seymour Chatman em *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film* (Ithaca, NY, Cornell University Press, 1978). Veja também o periódico *Narrative* e a antologia editada por Marie-Laure Ryan, *Narrative across media: The languages of storytelling* (Lincoln, University of Nebraska Press, 2004). David Bordwell apresenta uma pesquisa sobre os princípios narrativos em "Three dimensions of film narrative", *Poetics of cinema* (Nova York, Routledge, 2007), pp. 85-133. Outros ensaios neste livro analisam os filmes com ramificação de tramas, como *Corra, Lola, corra*, e "narrativas em rede", como *Nashville* e *Magnólia* (*Magnolia*).

O espectador

O que o espectador faz no processo de compreensão de uma narrativa? Richard J. Gerrig propõe o que chama de modelo com um "lado participante" em *Experiencing narrative worlds: On the psychological activities of reading* (New Haven, CT, Yale University Press, 1993). Meir Sternberg enfatiza expectativa, hipóteses e inferência em seu *Expositional modes and temporal ordering in Fiction* (Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1978). David Bordwell propõe um modelo das atividades de compreensão da história por parte do espectador, no Capítulo 3 de *Narration in the fiction film* (Madison, University of Wisconsin Press, 1985). Compare com Edward Branigan, *Narrative comprehension in film* (Nova York, Routledge, 1992).

Tempo da narrativa

A maioria dos teóricos concorda que as relações de causa e efeito e as relações cronológicas são essenciais para a narrativa. Os livros de Chatman e Sternberg citados acima fornecem análises interessantes de causa e tempo. Para discussões especificamente cinematográficas, consulte Brian Henderson, "Tense, mood, and voice in film (Notes After Genette)", *Film quarterly* 26, 4 (verão, 1983), pp. 4-17; e Maureen Turim, *Flashbacks in film: Memory and history* (Nova York, Routledge, 1989).

Nossa discussão sobre as diferenças entre a duração do enredo, a duração da história e a duração em tela é, inevitavelmente, simplificada.

As distinções são válidas em nível teórico, mas as diferenças podem desaparecer em casos particulares. A duração da história e a duração do enredo divergem de maneira mais drástica no nível do filme como um *todo*, como quando dois anos de ação (duração da história) são mostrados ou mencionados em cenas que ocorrem em uma semana (duração do enredo) e, então, essa mesma semana é representada em duas horas (duração em tela). No nível de uma *parte* menor do filme, digamos, um plano ou uma cena, normalmente, assumimos que a duração da história e a do enredo são iguais e a duração em tela pode ou não ser igual a essas durações. Essas nuanças são discutidas no Capítulo 5 de Bordwell, *Narration in the fiction film* (citado acima).

Narração

Uma maneira de abordar a narração é estabelecer analogias entre filme e literatura. Romances têm narração em primeira pessoa ("Trata-me por Ishmael") ou narração em terceira pessoa ("Maigret soltava fumaça do seu cachimbo, andando devagar, mãos cruzadas nas costas"). Será que filmes também têm narração em primeira ou terceira pessoa? O argumento para aplicar a categoria linguística de "pessoa" no cinema é discutido de maneira mais completa em Bruce F. Kawin, *Mindscreen: Bergman,*

Godard, and first-person film (Princeton, NJ, Princeton University Press, 1978).

Outra analogia literária é a do ponto de vista. A melhor pesquisa em língua inglesa é a de Susan Snaider Lanser, *The narrative act: point of view in prose fiction* (Princeton, NJ, Princeton University Press, 1981). A aplicabilidade do ponto de vista no cinema é discutida em detalhes por Edward Branigan em *Point of view in the cinema: A theory of narration and subjectivity in classical film* (Nova York, Mouton, 1984).

O título de um filme pode ser um fator importante para sua narração, pois nos prepara para o que está por vir. Refletimos sobre os tipos de títulos que Hollywood tende a usar em "Onda de títulos" ("Title wave") em www.davidbordwell.net/blog/?p=2805.

Sobre as sequências de créditos, consulte Gemma Solana e Antonio Boneu, *Uncredited: Graphic design and opening titles in movies* (Amsterdã, Index Books, 2007).

O cinema clássico de Hollywood está morto?

Desde o início dos anos 1990, alguns historiadores do cinema alegam que a abordagem clássica da narrativa de Hollywood desapareceu durante a década de 1970, sendo substituída por algo que é conhecido por vários termos: cinema pós-clássico, pós-moderno ou pós-Hollywood. Os filmes contemporâneos são concebidos para ser caracterizados por premissas extremamente simples de forte apelo popular, com uma cadeia de causa e efeito enfraquecida pela concentração em picos altos de ação em detrimento da psicologia das personagens. O *merchandising* associado e a distribuição através de outros meios também têm, supostamente, fragmentado a narrativa fílmica. Outros historiadores argumentam que as mudanças são superficiais e que, de várias maneiras, os princípios clássicos subjacentes permanecem.

Para ver argumentos importantes sobre o pós-classicismo, consulte Thomas Schatz, "The new Hollywood", em *Film theory goes to the movies*, ed. Jim Collins, Hilary Radner e Ava Preacher Collins (Nova York, Routledge, 1993), pp. 8-36, e Justin Wyatt, *High concept: Movies and marketing in Hollywood* (Austin, University of Texas Press, 1994).

Contemporary Hollywood cinema, ed. Steven Neale e Murray Smith (Nova York, Routledge, 1998), contém ensaios que apoiam essa noção (Thomas Elsaesser, James Schamus e Richard Maltby) e que se opõem (Murray Smith, Warren Buckland e Peter Krämer) a ela. Para argumentos de que o cinema de Hollywood ainda adere às tradições, veja Kristin Thompson, *Storytelling in the new Hollywood: Understanding classical narrative technique* (Cambridge, MA, Harvard University Press, 1999), e David Bordwell, *The way Hollywood tells it: Story and style in modern movies* (Berkeley, University of California Press, 2006).

Professores de roteiro também argumentaram que a melhor realização contemporânea continua sendo a abordagem adotada pelos estúdios clássicos com relação à estrutura. Os dois gurus do *script* mais influentes são Syd Field, *Screenplay: The foundations of screenwriting* (Nova York, Delta, 2005), e Robert McKee, *Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting* (Nova York, HarperCollins, 1997).

"Rosebud"

Críticos ao longo do tempo têm examinado *Cidadão Kane* muito de perto. Para uma amostra disso, veja Joseph McBride, *Orson Welles* (Nova York, Viking, 1972); Charles Higham, *The films of Orson Welles* (Berkeley, University of California Press, 1970); Robert Carringer, "Rosebud, dead or alive: Narrative and symbolic structure in Citizen Kane", PMLA (março, 1976), pp. 185-93; James Naremore, *The magic world of Orson Welles* (Nova York, Oxford University Press, 1978); Laura Mulvey, *Citizen Kane* (Londres, British Film Institute, 1993), e James Naremore (ed.), *Orson Welles's Citizen Kane: A Casebook* (Nova York, Oxford University Press, 2004).

Pauline Kael, em um famoso ensaio sobre o *making-of* do filme, opina que Rosebud é uma bobagem ingênua. Curiosamente, sua discussão enfatiza *Cidadão Kane* como parte do gênero de filmes jornalísticos e enfatiza o aspecto da história de detetive. Veja *The "Citizen Kane" book* (Boston, Little, Brown, 1971), pp. 1-84. Em contraposição, outros críticos pensam que Rosebud é uma resposta incompleta para a busca de Thompson. É interessante comparar, em especial, as análises de Naremore e Carringer acima. Em "Interpreting Citizen Kane", em *Interpreting the moving image* (Cambridge, Cambridge University Press, 1998), pp. 155-65, Noël Carroll defende que o filme apresenta um debate entre a interpretação de Rosebud e a interpretação do enigma. Robert Carringer, em seu *Making-of "Citizen Kane"*, rev. ed. (Berkeley, University of California Press, 1996), oferece a descrição mais completa da produção do filme de Welles.

Websites

www.screenwritersutopia.com/ — Contém uma discussão de problemas de roteiro, incluindo debates sobre a estrutura clássica do roteiro.
www.wga.org/writtenby/writtenby.aspx/ — O *site* oficial da revista *Written By*, publicada pela Writers Guild West, a organização profissional dos roteiristas norte-americanos. Inclui artigos informativos sobre as últimas tendências em roteiro.
www.creativescreenwriting.com/index.html/ — Outra revista, *Creative Screenwriting*, que publica artigos e entrevistas *on-line* selecionadas.

Suplementos de DVD recomendados

Discussões sobre a forma narrativa são raras nos extras de DVDs. Em "Making-of Titus", a diretora Julie Taymor fala sobre elementos narrativos, como motivação, ponto de vista, tom e impacto emocional, bem como sobre as funções de técnicas cinematográficas, como música, cenário, montagem, cinematografia e iluminação. No incomum extra de *O poderoso chefão* (*The godfather*), "Francis Coppola's Notebook", o diretor mostra como ele fazia anotações detalhadas em sua cópia do romance original de Mario Puzo. Coppola discute ritmo, ênfase e as funções narrativas de várias técnicas. A seção "Star Beast: Developing the Story", do extra de *Alien*, descreve como a história passou por uma série de versões muito diferentes.

"Filmmakers' journey part one", um extra de *O código Da Vinci* (*The Da Vinci code*), discute personagens, tempo e ritmo. Uma passagem particularmente boa para mostrar como os cineastas pensam a forma dos filmes é oferecida no segmento sobre a apresentação de uma nova personagem principal (*Sir* Teabing Lee) no meio do filme. Há também uma discussão sobre as várias viagens do filme: "Havia essa estrutura relativamente clássica com a qual estávamos trabalhando".

O DVD *Cidadão Kane* da Warner Bros. oferece uma cópia remasterizada do filme com faixas de comentários de Roger Ebert e Peter Bogdanovich. Um segundo disco contém um documentário de duas horas, *The Battle over Citizen Kane*, que explora os esforços de William Randolph Hearst para fazer com que a RKO destruísse o filme.

PARTE 3
Estilo fílmico

Ainda estamos buscando entender os princípios pelos quais um filme é composto. O Capítulo 2 mostrou que o conceito de forma fílmica oferece uma maneira para fazer isso, enquanto o Capítulo 3 analisou como os filmes podem ser organizados pela forma narrativa. Mais adiante veremos os outros tipos de forma comumente utilizados em documentários e filmes experimentais.

Quando vemos um filme, no entanto, não nos envolvemos apenas com sua forma. Nós vivemos a experiência de um *filme*, não de uma pintura ou de um romance. Analisar uma pintura requer conhecimento das cores, da aparência e da composição; analisar um romance exige conhecimento da linguagem. Para entender a forma em qualquer arte, nós precisamos conhecer o meio que essa arte utiliza. Consequentemente, nossa compreensão de um filme também deve incluir características do *meio cinematográfico*: a Parte 3 deste livro analisa exatamente essa área. Vamos observar quatro técnicas cinematográficas: duas técnicas estão relacionadas a tomada propriamente, *mise-en-scène* e cinematografia; a montagem, técnica que diz respeito à relação plano a **plano**; e a relação do som com as imagens fílmicas.

Cada capítulo irá apresentar uma única técnica, analisando as opções que ela oferece ao cineasta. Vamos sugerir as formas de reconhecer a técnica e seus usos e, acima de tudo, nos concentrar nas funções de cada técnica. Tentaremos responder às seguintes perguntas: Como uma técnica pode guiar as expectativas ou fornecer motivos para um filme? Como ela pode se desenvolver durante um filme? Como ela direciona a nossa atenção, esclarece ou enfatiza significados e molda a nossa resposta emocional?

Na Parte 3, iremos também descobrir que, em todo filme, certas técnicas tendem a criar um sistema formal específico. Cada filme desenvolve técnicas específicas de forma padronizada. Esse uso unificado, desenvolvido e significativo de determinadas escolhas técnicas é o que chamaremos de *estilo*. Em nosso estudo de determinados filmes, vamos ver como cada cineasta cria um sistema peculiar de estilo.

O uso que um filme faz do meio cinematográfico, ou o estilo fílmico, não pode ser estudado separadamente da forma geral do filme. Iremos perceber que o estilo fílmico interage com o sistema formal: num filme narrativo, as técnicas podem funcionar para dar progressão à cadeia de causa e efeito, criar paralelos, manipular as relações entre história e enredo, ou manter o fluxo de informações da narrativa. Mas alguns usos da técnica fílmica podem chamar a atenção para os padrões de estilo. Em qualquer caso, os capítulos que se seguem irão continuamente retornar ao problema das relações entre a forma geral de um filme e seu estilo.



4 CAPÍTULO

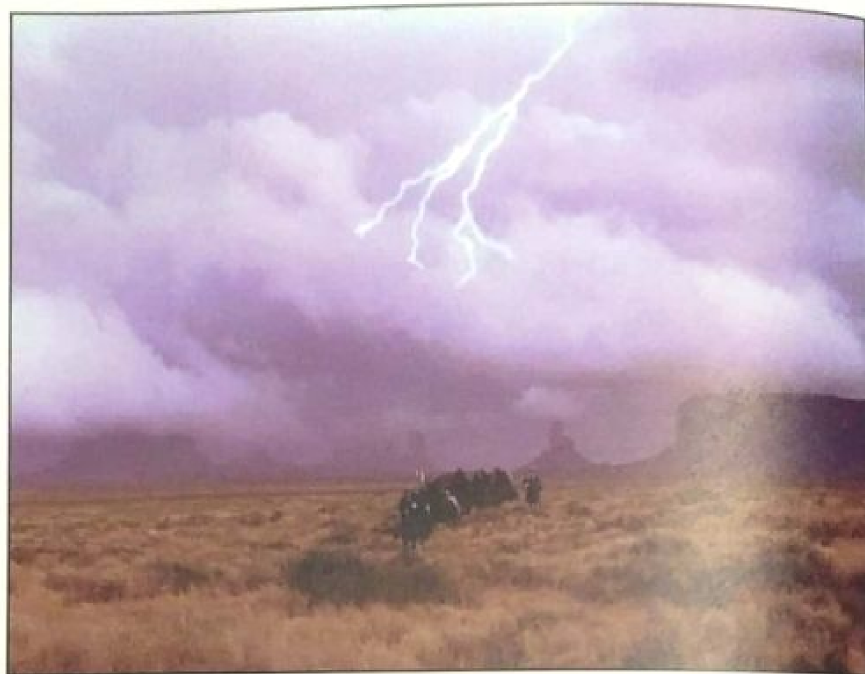
O plano: Mise-en-scène

De todas as técnicas de cinema, a ***mise-en-scène*** é aquela com a qual estamos mais familiarizados. Depois de ver um filme, podemos não nos lembrar dos cortes ou dos movimentos da câmera, das fusões ou do som *off*. Mas nos lembramos do figurino em *E o vento levou* (*Gone with the wind*) e da iluminação fraca e fria da Xanadu de Charles Foster Kane. Temos vívidas memórias das ruas enevoadas em *À beira do abismo* (*The big sleep*) e do covil labiríntico de iluminação fluorescente de Buffalo Bill em *O silêncio dos inocentes* (*The silence of the lambs*). Lembramos de Harpo Marx subindo no carrinho de amendoim de Edgar Kennedy em *Diabo a quatro* (*Duck soup*), de Katharine Hepburn ousadamente estilhaçando os tacos de golfe de Cary Grant em *Núpcias de escândalo* (*The Philadelphia story*) e de Michael J. Fox fugindo de estudantes encrenqueiros num *skate* improvisado em *De volta para o futuro* (*Back to the future*). Em suma, muitas das nossas memórias mais bem gravadas do cinema acabam se centralizando na *mise-en-scène*.

O que é mise-en-scène?

Em francês, originalmente, *mise-en-scène* (pronuncia-se *miz-an-cene*) significa "pôr em cena", uma palavra aplicada, a princípio, à prática de direção teatral. Os estudiosos de cinema, estendendo o termo para direção cinematográfica, o utilizam para expressar o controle do diretor sobre o que aparece no quadro fílmico. Como seria o esperado, *mise-en-scène* inclui os aspectos do cinema que coincidem com a arte do teatro: cenário, iluminação, figurino e comportamento das personagens. No controle da *mise-en-scène*, o diretor *encena o evento* para a câmera.

A *mise-en-scène* geralmente envolve algum planejamento, mas o cineasta pode também estar aberto a eventos não planejados. Um ator pode adicionar uma fala no *set*, ou uma mudança inesperada na iluminação



4.1 — *Legião invencível*: uma tempestade em Monument Valley.

pode aumentar um efeito dramático. Enquanto filmava uma procissão do calvário pelo Monument Valley, em *Legião invencível* (*She wore a yellow ribbon*), John Ford aproveitou uma tempestade que estava se aproximando para criar um plano de fundo dramático para a ação (**4.1**). A tempestade não deixa de ser parte da *mise-en-scène* do filme, embora Ford não a tenha planejado nem controlado. Foi uma obra do acaso que ajudou a criar uma das passagens mais comoventes do filme. Jean Renoir, Robert Altman e outros diretores permitiram que seus atores improvisassem em suas atuações, tornando a *mise-en-scène* dos filmes mais espontânea e imprevisível.

Realismo

Antes de analisarmos a *mise-en-scène* em detalhe, um preconceito deve ser esclarecido. Da mesma forma que se lembram deste ou daquele pedaço da *mise-en-scène* de um filme, os espectadores, com a mesma frequência, julgam a *mise-en-scène* pelos padrões do realismo.

Um carro pode parecer real para o período que o filme retrata, ou um gesto pode não parecer real porque "as pessoas de verdade não agem dessa forma".

O realismo como juízo de valor, no entanto, causa vários problemas. Noções de realismo variam de acordo com as culturas, ao longo do tempo, e até mesmo entre indivíduos. A aclamada atuação realista de Marlon Brando no filme *Sindicato de ladrões* (*On the waterfront*, 1954) hoje pa-

rece estilizada. Os críticos norte-americanos da década de 1910 elogiaram os faroestes de William S. Hart por serem realistas, mas os igualmente entusiásticos críticos franceses, na década de 1920, consideraram os mesmos filmes tão artificiais quanto um épico medieval. Insistir rigidamente no realismo para todos os filmes pode nos cegar para a vasta gama de possibilidades da *mise-en-scène*.

Veja, por exemplo, este quadro de *O gabinete do Dr. Caligari* (*Das cabinet des Dr. Caligari*) **(4.2)**. Tal representação dos telhados das casas certamente não está de acordo com nossa concepção de realidade normal. Ainda assim, condenar o filme por falta de realismo seria inadequado, tendo em vista que ele usa estilização para apresentar a fantasia de um louco. *O gabinete do Dr. Caligari* empresta convenções da pintura expressionista e do teatro, atribuindo a tais convenções a função de sugerir uma ilusão.



4.2 — Uma cena expressionista do telhado, criada com picos pontiagudos e chaminés inclinadas, em *O gabinete do Dr. Caligari*.

É melhor, então, examinar as *funções* da *mise-en-scène* nos filmes que vemos. Enquanto um filme pode usar a *mise-en-scène* para criar uma impressão de realismo, outros filmes podem buscar efeitos muito diferentes: exagero cômico, terror sobrenatural, beleza discreta e inúmeras outras funções. Devemos analisar a função da *mise-en-scène* no filme como um todo: como é motivada, como varia ou se desenvolve, como funciona em relação às outras técnicas cinematográficas.

O poder da mise-en-scène

Limitar o cinema a alguma noção de realismo seria empobrecer a *mise-en-scène*. Essa técnica tem o poder de transcender as concepções normais da realidade, como podemos rapidamente perceber no primeiro mestre do cinema, Georges Méliès. A *mise-en-scène* de Méliès lhe permitiu criar em filme um mundo totalmente imaginário.

Caricaturista e mágico, Méliès ficou fascinado com a demonstração dos curtas-metragens dos irmãos Lumière em 1895. (Para saber mais sobre os irmãos Lumière, veja as pp. 298-9.) Depois de construir uma câmera baseada num projetor inglês, Méliès começou a filmar cenas não ensaiadas na rua e momentos da vida cotidiana. Um dia, segundo se conta, ele estava filmando na Place de l'Opéra, e sua câmera travou enquanto um ônibus passava. Depois de alguns ajustes, ele foi capaz de retomar as filmagens, mas, àquela altura, o ônibus tinha ido embora e um carro fúnebre estava passando na frente da sua lente. Quando exibiu o filme, Méliès descobriu algo inesperado: um ônibus em movimento parecia se transformar instantaneamente num carro funerário. Se a anedota é ou não verdadeira, pelo menos ela ilustra o reconhecimento de Méliès dos poderes mágicos da *mise-en-scène*. Méliès dedicaria a maior parte de seus esforços aos truques cinematográficos. Para fazê-lo, seria

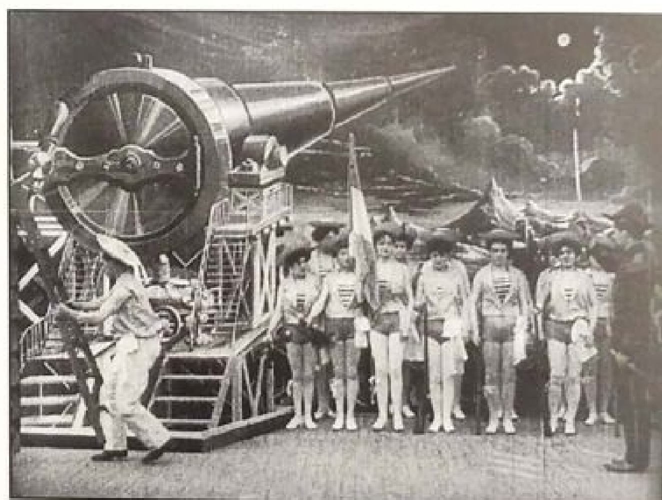
"Quando Buñuel estava preparando O discreto charme da burguesia (Le charme discret de la bourgeoisie)*, ele escolheu uma avenida arborizada para uma cena recorrente, em que as personagens perambulavam sem cessar. A avenida estava estranhamente isolada em campo aberto, e sugeria perfeitamente a ideia de que essas pessoas vinham do nada e iam para lugar algum. O assistente de Buñuel disse: 'Você não pode usar essa avenida. Ela já foi usada em pelo menos dez outros filmes.' 'Dez outros filmes?', disse Buñuel, impressionado. 'Então deve ser muito boa.'"*

necessária preparação, já que ele não poderia contar com acidentes do acaso, como a transformação do ônibus em carro funerário. Ele teria de planejar e encenar a ação para a câmera. Baseando-se em sua experiência no teatro, Méliès construiu um dos primeiros estúdios de cinema — um lugar pequeno, abarrotado de máquinas teatrais, sacadas, alçapões e panos de fundo deslizantes. Ele desenhou os planos e projetou os cenários e figurinos de antemão. A correspondência entre seus desenhos detalhados e os planos finalizados está ilustrada em **4.3** e **4.4**. Como se isso não bastasse, Méliès estrelou em seus próprios filmes (muitas vezes, em vários papéis no mesmo filme). Seu desejo de criar efeitos mágicos o levou a controlar todos os aspectos da *mise-en-scène* de seus filmes.

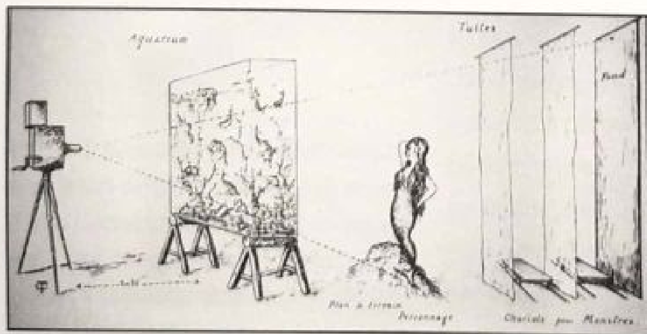
Tal controle era necessário para criar o mundo de fantasia que ele imaginava. Somente em estúdio, seria possível produzir *A sereia* (*La sirène*) (**4.5**). Méliès também pôde se cercar (quando interpretando um



4.3 — O desenho de Georges Méliès para o lançamento do foguete na cena de *Viagem à lua* (*Le voyage dans la lune*) e...



4.4 — ...a cena no filme.



4.5 — O filme *A sereia* criou um mundo submarino colocando um aquário entre a câmara e a atriz, alguns planos de fundo e "carrinhos para monstros".



4.6 — Em *A lua a um metro*, o telescópio, o globo e o quadro-negro são todos *cut-outs* pintados e planos.

astrônomo) de uma gigantesca coleção de *cut-outs* caricaturais em *A lua a um metro* (*La lune à un mètre*) **(4.6)**.

O estúdio de Méliès "Star-Film" fez centenas de filmes curtos de fantasia e de truques, baseados nesse controle sobre cada elemento do quadro. Primeiro mestre da *mise-en-scène* demonstrou o grande leque de possibilidades técnicas que a *mise-en-scène* oferece.

O legado de magia de Méliès é um mundo deliciosamente irreal e totalmente obediente aos caprichos da imaginação.

Aspectos da mise-en-scène

Podemos assinalar quatro áreas de possibilidades para seleção e controle que a *mise-en-scène* oferece ao cineasta: cenário, figurino e maquiagem, iluminação, e encenação.

Cenário

Desde os primórdios do cinema, críticos e público perceberam que o cenário tem um papel mais ativo no cinema do que tem normalmente no teatro. André Bazin escreveu:

> O ser humano é indispensável no teatro. O drama na tela pode existir sem atores. Uma porta batendo, uma folha ao vento, as ondas batendo na praia podem aumentar o efeito dramático. Algumas obras-primas do cinema usam o ser humano apenas como um acessório, como um figurante ou em contraponto com a natureza, que é a verdadeira protagonista.

O cenário no cinema pode vir para o primeiro plano; ele não precisa ser apenas um recipiente para eventos humanos, mas pode entrar dinamicamente na ação narrativa. *Wendy & Lucy*, de Kelly Reichardt, começa com planos de um pátio ferroviário durante a passagem dos trens



4.7 — O pátio ferroviário na abertura de *Wendy & Lucy* é um cenário que terá um significado mais tarde no filme.



4.8 — *O regador regado.*



4.9 — *Alemanha, ano zero.*

(**4.7**). No entanto, não vemos pessoas. Wendy, que está fazendo sua viagem pelos Estados Unidos de carro, é vista mais tarde andando com sua cachorra, Lucy, num parque. Os planos iniciais do pátio ferroviário sugerem o tipo de vizinhança em que ela deve ficar. Em momentos posteriores do filme, o barulho e o apito do tráfego ferroviário aumentam o suspense, mas é só no final que vamos entender por que a abertura colocou ênfase nos trens.

O cineasta pode controlar o cenário de muitas maneiras. Uma delas é selecionar um local já existente para encenar a ação, uma prática que remete aos filmes antigos. Louis Lumière filmou seu curta de comédia *O regador regado* (*L'arroseur arrosé*, **4.8**) em um jardim. No final da Segunda Guerra Mundial, Roberto Rossellini filmou *Alemanha, ano zero* (*Germania, anno zero*) nos escombros de Berlim (**4.9**). Hoje é comum cineastas filmarem em locação.

Como alternativa, o cineasta também pode construir o cenário. Méliès entendeu que filmar em estúdio aumentava o seu controle sobre o filme, e muitos cineastas seguiram o seu exemplo. Na França, na Alemanha e, especialmente, nos Estados Unidos, a possibilidade de criar um mundo totalmente artificial levou que se abordasse de diversas maneiras a questão dos cenários.

Alguns diretores enfatizaram a autenticidade. Erich von Stroheim, por exemplo, se orgulhava da pesquisa meticulosa sobre os detalhes das locações de *Ouro e maldição* (*Greed*, **4.10**). *Todos os homens do presidente* (*All the president's men*, 1976) tomou um rumo semelhante, visando reproduzir um escritório do jornal *Washington Post* em estúdio (**4.11**). Até mesmo o lixo do escritório real foi espalhado pelo *set*. Outros filmes foram menos leais à precisão histórica. Embora D. W. Griffith tenha estudado os vários períodos históricos apresentados em *Intolerância* (*Intolerance*), sua Babilônia constitui sua imagem pessoal da cidade (**4.12**). Da mesma forma, em *Ivan, o terrível* (*Ivan Groznyy*), Sergei Eisenstein fez uma estilização livre da decoração do palácio do czar para harmonizar com a iluminação, o figurino e o movimento das personagens, de forma que elas tivessem que se abaixar para passar por portas que se assemelhavam a buracos de rato e ficar paradas diante de murais alegóricos (**4.13**).

O cenário pode sobrepujar os atores, como em *Asas do desejo* (*Der himmel über Berlin*), de Wim Wenders (**4.14**), ou pode ser reduzido a quase nada, como em *Drácula de Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*), de Francis Ford Coppola (**4.15**).

O *design* global de um cenário pode moldar a forma como entendemos a ação da história. Na série criminal silenciosa de Louis Feuillade, *Os vampiros* (*Le vampires*), uma gangue de criminosos mata um mensageiro no seu caminho para um banco. Cúmplice da quadrilha, Irma Vep, também funcionária do banco, diz a seu superior que o mensageiro de-



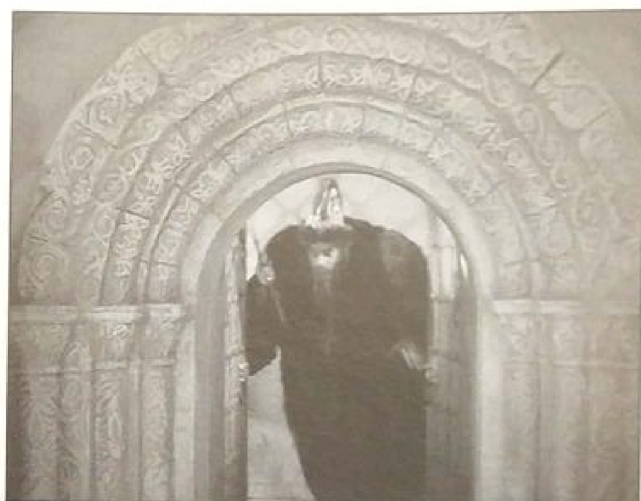
4.10 — Detalhes, como cartazes e o papel mata-moscas pendurado na parede, criam uma cena de taverna em *Ouro e maldição*.



4.11 — Réplica de uma sala de redação real em *Todos os homens do presidente*.



4.12 — As sequências da Babilônia em *Intolerância* combinaram influências da história assíria, ilustrações bíblicas do século XIX e dança moderna.



4.13 — Em *Ivan, o terrível*, parte II, a decoração faz com que as personagens pareçam ziguezaguear de um espaço para outro.



4.14 — Em *Asas do desejo*, o exagerado grafite colorido num muro desvia a atenção do homem deitado no chão.



4.15 — Em *Drácula de Bram Stoker*, com exceção das velas, o cenário da cena é suprimido pela escuridão.



4.16 — Em *Os vampiros*, um quadro criado por uma grande porta no plano de fundo...



4.17 — ...enfatiza a importância de uma personagem que está entrando.

sapareceu e, nesse momento, um impostor, de barba e chapéu-coco, aparece atrás deles (**4.16**). Eles se viram de costas para nós, surpresos, enquanto ele se aproxima (**4.17**). Trabalhando num período em que o corte para planos mais próximos era raro no cinema francês, Feuillade chama a atenção para o homem, colocando-o no centro da porta.

Algo semelhante acontece num cenário mais cheio em *Tampopo, os brutos também comem spaghetti* (*Tampopo*). O enredo gira em torno de uma viúva tentando melhorar a comida e o serviço que oferece em seu restaurante. Em determinada cena, um motorista de caminhão (com um chapéu de caubói) ajuda a viúva, levando-a para outro restaurante italiano para estudar a técnica. Itami preparou a cena para que a cozinha e o balcão funcionassem como duas arenas para a ação. No começo, a viúva observa o cozinheiro receber os pedidos, sentada ao lado de seu mentor no canto da cozinha (**4.18**). Rapidamente, o balcão enche de clientes fazendo pedidos. O motorista de caminhão desafia a viúva a ligar os pedidos aos clientes, e ela vai para mais perto do centro da cozinha (**4.19**). Depois de dizer, corretamente, de quem são os pedidos, ela se vira de costas para nós, e nosso interesse se desloca para os clientes no balcão, que a aplaudem (**4.20**).

Como o exemplo de *Tampopo* mostra, a cor pode ser um componente importante do cenário. As cores escuras das superfícies da cozinha fazem o vestido vermelho da viúva se destacar. *O dinheiro* (*L'argent*), de Robert Bresson, cria um paralelo entre seus vários cenários pela recorrência de planos de fundo verde-claros, e acessórios e figurinos em azulgelo (**4.21-4.23**). Em contraste, *Play time, Tempo de diversão* (*Play time*) exibe esquemas de cores que mudam de maneira acentuada. Na primeira parte de *Play time, Tempo de diversão*, os cenários e figurinos são na sua maioria cinza, marrom e preto, cores metálicas e frias. Mais adiante no filme, porém, a partir da cena do restaurante, os cenários começam a exibir tons alegres de vermelho, rosa e verde. Essa mudança de cores dos cenários está de acordo com um desenvolvimento narrativo que mostra a paisagem de uma cidade desumana que é transformada pela vitalidade e pela espontaneidade.

Nem sempre é necessário construir um cenário de proporções reais. Durante grande parte da história do cinema, os cineastas usaram construções em miniatura para criar cenas fantásticas, ou simplesmente para economizar. Partes do cenário também poderiam ser criadas como pinturas e combinadas fotograficamente com partes do espaço em tamanho real. Hoje, os efeitos especiais digitais são usados para preencher partes do cenário, como as cidades em *Guerra nas estrelas: Episódio I — A ameaça fantasma* (*Star wars: Episode I — The phantom menace*) e *O quinto elemento* (*The fifth element*, **4.24**). Uma vez que tais efeitos especiais também envolvem cinematografia, trataremos deles no próximo capítulo.



4.18 — Em *Tampopo*, no início da cena, o balcão do restaurante, com apenas dois clientes, ocupa o centro da ação. A viúva e seu mentor, o motorista de caminhão, ficam discretamente à esquerda.



4.19 — Depois que o balcão enche de pessoas, a ênfase dramática desloca-se para a cozinha, no momento em que a viúva se levanta e aceita o desafio para nomear os pedidos dos clientes. Seu vestido vermelho ajuda a chamar a atenção para ela.



4.20 — Ao ligar os pedidos aos clientes de maneira triunfante, ela recebe uma salva de palmas. Virando-a de costa para nós, Itami, mais uma vez, enfatiza a área do balcão, agora cheia de clientes.



4.21 — A cor liga a casa, em *O dinheiro*...



4.22 — ...à prisão...



4.23 — ...e, mais tarde, à casa da velha.

Ao manipular o cenário de uma cena, o cineasta pode usar um *adereço* [em inglês *prop*, diminutivo de *property*], outro termo emprestado da *mise-en-scène* do teatro. Quando um objeto no cenário tem uma função na ação em curso, podemos chamá-lo de adereço. O cinema está cheios de exemplos: o peso de papel em forma de globo de neve que se



4.24 — *O quinto elemento* cria uma cidade com aspecto de colagem usando computação gráfica para juntar imagens de várias fontes.



4.25 — O protagonista irresponsável de *O feitiço do tempo* (*The groundhog day*) toma um farto café da manhã composto por adereços que dominam o primeiro plano do cenário do restaurante.

"Os melhores sets são os mais simples, os mais modestos. Tudo deve contribuir para a atmosfera da história, e tudo o que não contribuir deve ficar de fora. A realidade é geralmente muito complicada — locações reais têm muita coisa que é exagerada ou contraditória, e sempre requerem um pouco de simplificação: itens que devem ser retirados, cores uniformizadas etc. Essa força vinda da simplicidade é muito mais fácil de conseguir num set construído do que numa locação existente."

— Stuart Craig, diretor de arte, *Um lugar chamado Notting Hill* (*Notting Hill*)

despedaça no início de *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*), o balão da menina em *M — O vampiro de Düsseldorf* (*M — Eine Stadt sucht einen Mörder*), a flor de cacto em *O homem que matou o facínora* (*The man who shot Liberty Valance*), a cama do hospital de Sarah Connor que se transforma em máquina de exercício em *Exterminador do futuro 2: O julgamento final* (*Terminator 2: Judgment day*). As comédias costumam usar adereços para fins humorísticos (**4.25**).

Ao longo de uma narrativa, um adereço pode se tornar um motivo. Em *Eleição* (*Election*), de Alexander Payne, um meticuloso professor do ensino médio frustrado começa o seu dia limpando a geladeira do departamento (**4.26**) e, logo depois, recolhe o lixo do corredor (**4.27**). Num ponto de reviravolta importante do enredo, ele decide esconder um voto



4.26 — Em *Eleição*, enquanto joga fora sobras estragadas, o professor é suspeitosamente observado pelo zelador, que terá um papel importante em sua ruína.



4.27 — Ele joga fora um pedaço de papel na lixeira do corredor.



4.28 — A mão do professor em primeiríssimo plano, descartando o voto crucial para presidente do conselho estudantil.

decisivo, que amassa e, secretamente, joga num cesto de lixo (4.28). Payne chama a isso de motivo do lixo, "de jogar as coisas fora, já que esse é, na verdade, o clímax do filme... Então, nós o estabelecemos no início".

Quando o cineasta usa a cor para criar um paralelo entre os elementos do cenário, o motivo da cor pode ficar associado a vários adereços, como em *Finyé — O vento* (*Finyé*), de Souleymane Cissé (**4.29-4.31**). Nessas e em outras cenas, o uso recorrente do laranja cria um conjunto de motivos de natureza dentro da narrativa. Mais adiante, neste capítulo, examinaremos com mais detalhes como os elementos do cenário podem se entrelaçar num filme para criar motivos.

Figurino e maquiagem

Como o cenário, o figurino pode ter funções específicas no todo do filme, e a gama de possibilidades é enorme. Erich von Stroheim, por exemplo, foi tão apaixonadamente devotado à autenticidade do figurino quanto à do cenário, e conta-se que ele teria criado uma roupa íntima que inspirava o espírito adequado a seus atores, mesmo que nunca fosse mostrada no filme. Em *O nascimento de uma nação* (*The birth of a nation*), de Griffith, um momento comovente ocorre quando a irmã menor decora seu vestido com "arminho" feito de algodão salpicado de manchas de fuligem (**4.32**). O figurino, nesse caso, mostra a pobreza dos sulistas derrotados no final da Guerra Civil.

Em outros filmes, o figurino pode ser bastante estilizado, chamando a atenção para suas características puramente gráficas. Em todo *Ivan, o terrível*, os figurinos são cuidadosamente orquestrados uns com os outros, em suas cores, texturas e, até mesmo, em seus movimentos. Um plano que mostra Ivan e seu adversário (**4.33**) dá às suas vestes dinamismo e movimento plástico. Em *Freak Orlando*, Ulrike Ottinger (ela própria uma figurinista) usa audaciosamente o figurino para mostrar as cores primárias do espectro em intensidade máxima (**4.34**).

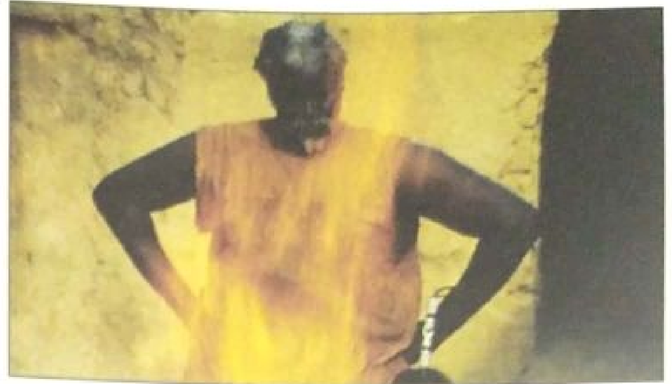
O figurino pode ter importantes funções causais e motivacionais nas narrativas. O diretor de cinema Guido, em *Oito e meio* (*8 ½*), de Fellini, insiste em usar óculos escuros para se proteger do mundo exterior (**4.35**). Quando Hildy Johnson, em *Jejum de amor* (*His girl Friday*), troca seu papel de dona de casa aspirante pelo de repórter, seus chapéus também mudam (**4.36, 4.37**). Na parte do ônibus descontrolado em *Velocidade máxima* (*Speed*), durante uma conversa telefônica com Jack, o vilão Howard refere-se a Annie como "Wildcat"[1]; Jack vê a blusa de Annie da Universidade do Arizona e percebe que Howard escondeu uma câmera de vídeo a bordo do ônibus. Uma peça de figurino fornece a pista que permite a Jack desvendar a jogada de Howard.

---

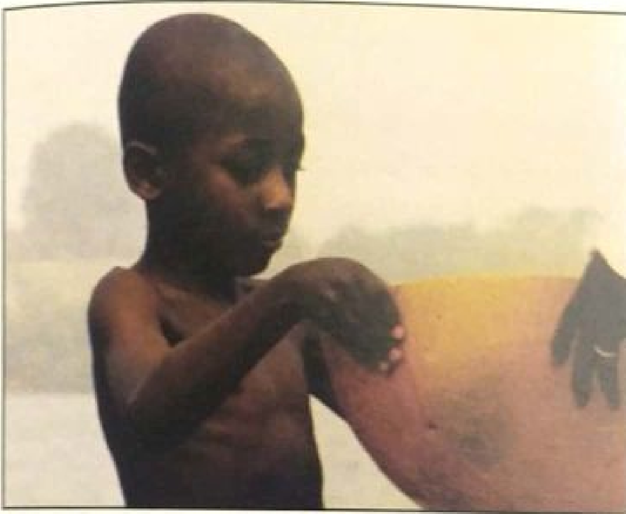
1 Gata selvagem, em referência ao mascote da Universidade do Arizona. (N. da T.)



4.29 — *Finyé* — *O vento* começa com uma mulher carregando uma cabaça laranja enquanto o vento sopra entres as folhas.



4.30 — Mais tarde, o avô vingativo se prepara para ir atrás do perseguidor de seu neto, vestindo-se de laranja e fazendo magia diante de uma fogueira.



4.31 — No final, o menino passa a tigela para alguém fora de campo, possivelmente o casal visto anteriormente.



4.32 — Em *O nascimento de uma nação*, a irmã menor percebe o quão esfarrapado continua seu vestido, apesar de sua tentativa de adicionar-lhe enfeites.



4.33 — O movimento das pregas do leve robe preto do sacerdote contrasta com o manto pesado e a cauda da vestimenta pomposa do czar em *Ivan, o terrível*.



4.34 — O figurino estilizado de *Freak Orlando*.



4.35 — Em *Oito e meio*, os óculos escuros protegem Marcello do mundo.



4.36 — O estiloso chapéu de aba baixa de Hildy usado no começo de *Jejum de amor*...



4.37 — ...é substituído por um chapéu "masculino" com a aba virada para cima, no estilo jornalista, quando ela retorna ao trabalho

Como já vimos em *Tampopo* e em *O dinheiro* (p. 213), o figurino é, muitas vezes, usado em coordenação com o cenário. Tendo em vista que, normalmente, o cineasta deseja dar ênfase às figuras humanas, o cenário pode fornecer um fundo mais ou menos neutro, enquanto o figurino ajuda a destacar as personagens. Nesse caso, o *design* de cores é particularmente importante. O figurino de *Freak Orlando* (4.34) se destaca ousadamente do fundo cinza neutro de um lago artificial. Em *A noite de São Lourenço* (*La notte di San Lorenzo*), os campos de trigo luminosos se destacam dos trajes duros em preto e azul dos fascistas e dos camponeses (**4.38**). O diretor pode, em vez disso, optar por relacionar as cores do cenário e do figurino mais diretamente. Um plano de *Casanova de Fellini* (*Il Casanova di Federico Fellini*) cria uma gradação de cores que vai do vermelho brilhante do figurino às paredes em vermelho pálido, sendo que toda a composição está envolta num leve tom de branco (**4.39**). Esse "vazamento" do figurino para o cenário é levado até um certo limite na cena da prisão em *THX 1138*, em que George Lucas esvazia tanto o cenário quanto o figurino usando branco intenso sobre branco (**4.40**).

Mulheres apaixonadas (*Women in love*), de Ken Russell, oferece um exemplo claro de como figurino e cenário podem contribuir para a progressão narrativa de um filme. As cenas de abertura retratam a vida vazia das personagens de classe média através do uso de cores primárias e secundárias saturadas no figurino e no cenário (**4.41**). No meio do filme, quando as personagens descobrem o amor numa propriedade rural, tons pastel pálido passam a predominar (**4.42**). A última parte de *Mulheres apaixonadas* ocorre nos arredores de Matterhorn, quando o ardor das personagens esfriou. Agora, as cores se tornam ainda mais pálidas, dominadas por preto e branco simplesmente (**4.43**). Através da integração com o cenário, o figurino pode funcionar para reforçar a narrativa e os padrões temáticos.

Muitos desses pontos sobre o figurino se aplicam também a uma área intimamente relacionada à *mise-en-scène*, à maquiagem dos atores. A maquiagem era originalmente necessária porque os rostos dos atores não ficavam bem registrados nas películas cinematográficas antigas. Até hoje, ela tem sido usada de várias maneiras para melhorar a aparência dos atores na tela. Ao longo da história do cinema, uma ampla gama de possibilidades surgiu. *A paixão de Joana d'Arc* (*La passion de Jeanne d'Arc*), de Dreyer, ficou famoso por sua total ausência de maquiagem (**4.44**). Esse filme contou com primeiríssimos planos e pequenas mudanças faciais para criar um intenso drama religioso. Por outro lado, Nikolai Cherkasov não se parecia exatamente com a concepção que Eisenstein tinha do czar Ivan IV, então o ator usou uma peruca e barba, nariz e sobrancelhas falsas em *Ivan, o terrível* (**4.45**). Mudar os atores para que se pareçam com personagens históricos tem sido uma função comum da maquiagem.



4.38 — O conflito no clímax de *A noite de São Lourenço*.



4.39 — *Casanova de Fellini*: gradações sutis de cores e um foco dramático à distância.



4.40 — As cabeças parecem flutuar no espaço em que figurino e cenário brancos se misturam em *THX 1138*.



4.41 — As cores vivas em uma cena inicial de *Mulheres apaixonadas* dão lugar...



4.42 — ...aos tons mais suaves de árvores e campos...



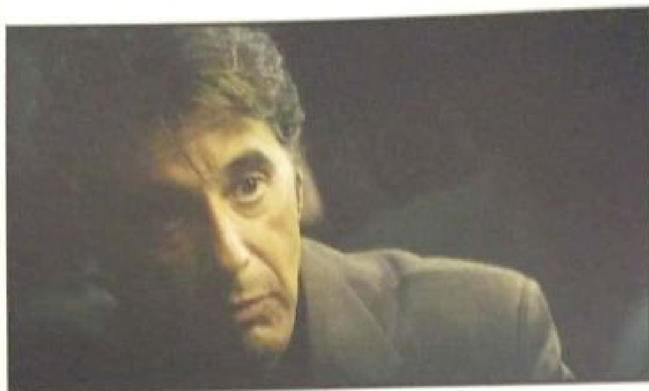
4.43 — ...e, por fim, a um esquema predominantemente branco e preto.



4.44 — Os fundos brancos e iluminados chamam a atenção para o rosto dos atores em vários planos de *A paixão de Joana d'Arc*.



4.45 — Em *Ivan, o terrível*, parte I, a maquiagem molda as sobrancelhas e deixa mais funda a cavidade ocular, enfatizando o olhar penetrante de Ivan.



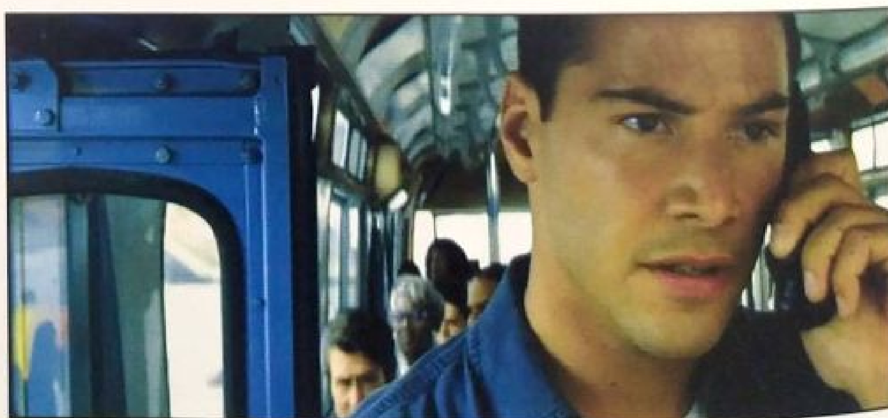
4.46 — Em *Fogo contra fogo* (*Heat*), a maquiagem de Al Pacino lhe dá sobrancelhas levemente arredondadas e, com a ajuda da iluminação, minimiza as bolsas em volta de seus olhos.



4.47 — Em *O poderoso chefão* (*The godfather*), parte III, feito cinco anos antes de *Fogo contra fogo*, Al Pacino parece mais velho. Não só seu cabelo foi esbranquiçado, mas a maquiagem, novamente com ajuda da iluminação, deu-lhe olhos mais fundos e com bolsas, as bochechas mais murchas, e um queixo mais longo e chato.



4.48 — Em *Velocidade máxima*, o delineador, a sombra e as sobrancelhas arqueadas de Sandra Bullock deixam seus olhos vívidos e dão-lhe uma expressão de alerta.



4.49 — Na mesma cena, o delineador em Keanu Reeves destaca as bordas superiores de seus olhos. Observe também a curva um tanto forte das sobrancelhas, acentuando seu leve franzir de testa.

Hoje, a maquiagem geralmente tenta passar despercebida, mas também acentua características expressivas do rosto do ator. Tendo em vista que a câmera pode gravar detalhes cruéis que passariam despercebidos na vida comum, todos os defeitos inadequados, rugas e pele com marcas, têm de ser escondidos. O maquiador pode esculpir o rosto, fazendo-o parecer mais estreito ou mais largo através da aplicação de *blush* e sombra. Os espectadores esperam que os artistas do sexo feminino usem batom e outros cosméticos, mas os atores do sexo masculino muitas vezes também usam maquiagem (**4.46, 4.47**).

Os atores de cinema se valem muito de seus olhos (veja o boxe na p. 226), e maquiadores podem melhorar a aparência deles: delineador e rímel chamam a atenção para os olhos e enfatizam a direção do olhar. Quase todos os atores também têm suas sobrancelhas moldadas de forma expressiva. Sobrancelhas alongadas podem ampliar a face, enquanto as mais curtas podem deixar o rosto mais compacto. Sobrancelhas moldadas em curva ligeiramente ascendente dão alegria ao rosto, enquanto as ligeiramente inclinadas para baixo indicam tristeza. Sobrancelhas espessas, retas, comumente aplicadas aos homens, reforçam a impressão de um olhar sério e árduo. A maquiagem dos olhos, portanto, pode ajudar no desempenho dos atores (**4.48, 4.49**).

Nas últimas décadas, a arte da maquiagem tem se desenvolvido respondendo à popularidade dos gêneros de horror e de ficção científica. Compostos de borracha e plasticina criam saliências, protuberâncias, órgãos extras e camadas de pele artificial em filmes como *A mosca* (*The fly*), de David Cronenberg (**4.50**). Em tais contextos, a maquiagem, como o figurino, torna-se importante na criação dos traços da personagem ou na motivação da ação do enredo.

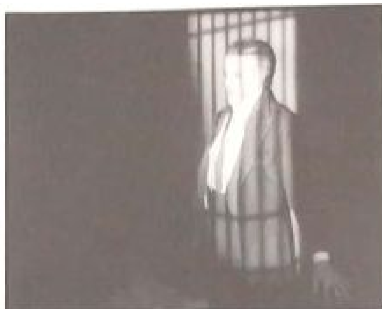
Iluminação

Muito do impacto de uma imagem vem do uso da iluminação. No cinema, a iluminação é mais do que aquilo nos permite enxergar a ação: áreas mais claras e mais escuras dentro do quadro ajudam a criar a composição geral de cada plano e, assim, orientar a nossa atenção para certos objetos e ações. Um ponto iluminado pode chamar nossa atenção para um gesto importante, enquanto uma sombra, por sua vez, pode esconder um detalhe ou criar suspense sobre o que pode estar presente. A iluminação pode também articular texturas: a curvatura de um rosto, a textura de um pedaço de madeira, o rendilhado de uma teia de aranha, o brilho de uma joia.

A iluminação molda os objetos criando sombras e destaques. Um destaque é um ponto de claridade relativa sobre uma superfície. O rosto do homem em **4.51** e a ponta dos dedos em **4.52** mostram destaques. Destaques fornecem informações importantes sobre a textura da super-



4.50 — Jeff Goldblum, quase irreconhecível sob a maquiagem grotesca de sua transformação em *A mosca*.



4.51 — Em *Enganar e perdoar* (*The cheat*), Cecil B. DeMille sugere uma cela de prisão fazendo vazar uma luz clara no rosto e no corpo de um homem, através de barras que não são vistas.



4.52 — *O batedor de carteiras* (*Pickpocket*), de Robert Bresson.

fície: se a superfície é lisa, como vidro ou cromo, os destaques tendem a brilhar ou reluzir; uma superfície mais irregular, como um revestimento de pedra áspera, gera destaques mais difusos.

Existem dois tipos básicos de sombras, ambos importantes para a composição cinematográfica: a sombra *própria*, ou *sombreamento*, e a sombra *projetada*. A sombra própria ocorre quando a luz não ilumina parte de um objeto devido à forma desse objeto ou às características de sua superfície. Se uma pessoa se senta perto de uma vela numa sala escura, pontos de seu rosto e de seu corpo ficarão na escuridão: mais obviamente, o nariz geralmente cria pontos escuros nas bochechas. Esse fenômeno é o sombreamento ou a sombra própria. Mas a vela também projeta a sombra do corpo humano na parede atrás de si e essa é uma sombra projetada porque o corpo bloqueia a luz. As sombras em 4.51, por exemplo, são sombras projetadas, geradas pelas barras entre o ator e a fonte de luz, mas, em 4.52, os pequenos pontos escuros na mão são sombras próprias, pois são causados pelas curvas e pelos sulcos tridimensionais da própria mão.



4.53 — O sombreamento no rosto dos atores cria uma composição dramática no filme de John Huston *O segredo das joias*.

"A luz é tudo. Ela expressa ideologia, emoção, cor, profundidade, estilo. Ela pode apagar, narrar, descrever. Com a iluminação correta, o rosto mais feio e a expressão mais idiota podem irradiar beleza ou inteligência."

— Federico Fellini, diretor

Como esses exemplos sugerem, destaques e sombras ajudam a criar a nossa noção de espaço numa cena: em 4.51, uma pequena sombra indica uma cela de prisão inteira. A iluminação também molda a composição geral de um plano. Um plano de *O segredo das joias* (*Asphalt jungle*) agrupa os membros da gangue no círculo de luz projetado por uma lâmpada suspensa no teto (**4.53**). Ao mesmo tempo, cria-se uma escala de importância que enfatiza o protagonista, colocando-o como a figura mais à frente e mais claramente iluminada.

A iluminação de um plano também afeta nossa noção de forma e textura dos objetos representados. Se uma bola estiver iluminada pela frente, ela parece redonda, mas se a mesma bola estiver iluminada pelo lado, nós vemos um semicírculo. O curta-metragem de Hollis Frampton *Lemon* consiste basicamente da luz se movendo em volta de um limão. As sombras em movimento criam padrões de amarelo e preto que se alteram drasti-



4.54 — Neste plano de *O invencível* (*Aparajito*), de Satyajit Ray, a mãe de Apu e o globo que ela segura são enfatizados pela luz, enquanto...



4.55 — ...em outro plano do mesmo filme, a iluminação mais suave enfraquece os contornos e as texturas e contribui para uma maior difusão e contrastes mais suaves entre luz e sombra.



4.56 — Em *A chinesa*, a iluminação frontal faz com que a sombra da atriz fique diretamente atrás dela, onde não pode ser vista.

camente. Esse filme até parece ter sido concebido para comprovar a veracidade de uma observação feita por Josef von Sternberg, um dos mestres de iluminação no cinema: "O uso adequado da luz pode embelezar e dramatizar qualquer objeto".

Para os nossos propósitos, podemos isolar quatro características principais do sistema de iluminação no cinema: qualidade, direção, fonte e cor.

A *qualidade* da iluminação se refere à sua intensidade relativa. A **iluminação concentrada** cria sombras claramente definidas, texturas nítidas e contornos distintos; já a **iluminação difusa** cria uma iluminação dispersa. Na natureza, o sol do meio-dia cria a luz concentrada, enquanto um céu nublado cria luz difusa. Os termos são relativos, e muitas situações de iluminação ficarão entre os extremos, mas, normalmente, podemos reconhecer as diferenças (**4.54**, **4.55**).

"Toda luz tem um ponto em que é mais brilhante e um ponto para o qual se desvia, até se perder completamente... A jornada dos raios desde o núcleo central até os pontos remotos da escuridão é a aventura e o drama da luz."

— Josef von Sternberg

A *direção* da iluminação em um plano diz respeito ao caminho da luz a partir de sua fonte ou fontes até o objeto iluminado. Por conveniência, podemos distinguir entre iluminação frontal, iluminação lateral, contraluz, iluminação de baixo e iluminação de cima.

A **iluminação frontal** pode ser reconhecida por sua tendência a eliminar as sombras. Em **4.56**, tirada de *A chinesa* (*La chinoise*), de Jean-Luc Godard, o resultado dessa luz frontal é uma imagem de aparência relativamente plana. Diferente de **4.57**, tirada de *A marca da maldade* (*Touch of evil*), em que Orson Welles usa uma **luz lateral** concentrada (também conhecida como *luz cruzada*) para esculpir as características da personagem.

A **contraluz**, como o nome sugere, vem de trás do objeto filmado e pode ser posicionada em vários ângulos: acima da figura, em vários ângulos para o lado, apontando diretamente para a câmera, ou de baixo. Utilizada sem nenhuma outra fonte de luz, a contraluz tende a criar silhuetas, como em **4.58**. Combinada com fontes de luz mais frontais, essa



4.57 — Em *A marca da maldade*, a luz lateral cria sombras próprias bem definidas do nariz, da bochecha e dos lábios da personagem, enquanto sombras longas projetadas aparecem nos gabinetes de arquivos à esquerda.



4.58 — Em *Paixão* (*Passion*), de Godard, a luminária e a janela fornecem a contraluz que mostra a mulher quase que inteiramente em silhueta.



4.59 — Em *Asas* (*Wings*), uma linha estreita de luz faz o corpo de cada ator se destacar do plano de fundo.

técnica pode criar um contorno discretamente iluminado. Esse uso da contraluz é chamado de *iluminação de borda* ou *iluminação de contorno* (4.59).

Como o próprio nome indica, a **iluminação de baixo** é a luz que vem de baixo do objeto. Como ela tende a distorcer características, muitas vezes, a iluminação de baixo é utilizada para criar efeitos de terror dramático, mas também pode simplesmente indicar uma fonte de luz realista, como uma lareira ou, no caso de **4.60**, uma lanterna. Como de costume, determinada técnica pode funcionar de maneira diferente de acordo com o contexto.

A **iluminação de cima** é exemplificada por **4.61**, em que os holofotes brilham de cima para baixo quase que diretamente sobre o rosto de Marlene Dietrich. Von Sternberg normalmente usava esse tipo de luz alta frontal para destacar a linha da maçã do rosto de suas estrelas. (O nosso exemplo anterior de *O segredo das joias*, em 4.53, fornece um exemplo menos glamouroso da iluminação superior.)

A iluminação também pode ser caracterizada de acordo com a sua *fonte*. Ao fazer um documentário, o cineasta pode ser obrigado a filmar com a luz disponível nos arredores em que se encontra. A maioria dos filmes de ficção, no entanto, utiliza fontes de luz complementares para obter um maior controle sobre a aparência da imagem. Na maioria dos filmes de ficção, as luminárias e os postes de luz que você vê na *mise-en-scène* não são as principais fontes de iluminação das filmagens. Contudo, essas fontes de luz visíveis vão motivar as decisões de iluminação tomadas na produção. O cineasta geralmente se esforça para criar um projeto de iluminação que é consistente com as fontes no cenário. Em **4.62**, tirada de *O milagre de Anne Sullivan* (*The miracle worker*), a janela na parte traseira e a lanterna no primeiro plano à direita são supostamente as fontes de iluminação, mas as várias luzes do estúdio usadas nesse plano estão refletidas como pontos brancos no vidro da lanterna.



4.60 — Em *O sexto sentido* (*The sixth sense*), uma lanterna ilumina o rosto do menino de baixo, aumentando a nossa empatia com seu medo enquanto ele sente a presença de um fantasma.



4.61 — A iluminação de cima no filme de Josef von Sternberg *Expresso de Xangai* (*Shanghai express*).



4.62 — Fontes de luz aparentes e ocultas em *O milagre de Anne Sullivan*.

A manipulação da iluminação feita pelos diretores e diretores de fotografia numa cena parte do pressuposto de que qualquer objeto, normalmente, requer duas fontes de luz: uma **luz-chave** e uma **luz de preenchimento**. A luz-chave é a fonte primária, que proporciona a iluminação dominante e projeta as sombras mais fortes. A luz-chave é a luz mais direcional e, geralmente, corresponde à fonte de luz de motivação no cenário. Uma luz de preenchimento é uma iluminação menos intensa que "preenche", enfraquecendo ou eliminando as sombras projetadas pela luz-chave. Através da combinação da luz-chave com a luz de preenchimento, e da adição de outras fontes, a iluminação pode ser controlada de maneira bastante exata.

A fonte de iluminação-chave pode ser direcionada para o objeto a partir de qualquer ângulo, como nossos exemplos de direção de iluminação indicaram. Como um plano de *Ivan, o terrível* mostra (4.77), a ilumi-



4.63 — A luz-chave e a luz de preenchimento difusa combinadas em *O guarda-costas*.



4.64 — *O prado de Bejin*.

nação de baixo pode ser a principal fonte de luz, enquanto uma luz de preenchimento mais difusa e suave cai sobre o cenário atrás da figura.

Luzes vindas de várias direções podem ser combinadas de qualquer maneira. Um plano pode usar luzes-chave e luzes de preenchimento sem contraluz. No quadro de *O guarda-costas* (*The bodyguard*) (**4.63**), uma luz-chave forte de fora de campo à esquerda projeta uma sombra dramática na parede à direita. A luz fraca de preenchimento discretamente mostra a parede atrás e o teto do cenário, mas deixa escuro o lado direito da cabeça do ator.

Em **4.64**, tirada de *O prado de Bejin* (*Bezhin lug*), Eisenstein utiliza uma série de fontes e direções de luz. A luz-chave sobre as figuras vem do lado esquerdo, mas está concentrada no rosto da velha em primeiro plano e está difusa no rosto do homem porque uma luz de preenchimento vem da direita. Essa luz de preenchimento recai sobre a testa e o nariz da mulher.

O cinema clássico de Hollywood desenvolveu o costume de usar pelo menos três fontes de luz por plano: luz-chave, luz de preenchimento e contraluz. A organização mais básica dessas luzes em uma única figura é mostrada em **4.65**. A *contraluz* é projetada de trás e de cima da figura, a *luz-chave* é projetada diagonalmente pela frente, e uma *luz de preenchimento*, de uma posição próxima à câmera. A luz-chave geralmente fica mais próxima da figura, ou é mais clara do que a de preenchimento. Normalmente, cada personagem importante de uma cena tem a sua própria luz-chave, luz de preenchimento e contraluz. Se outro ator for adicionado (como na figura pontilhada em 4.65), a luz-chave de um pode ser ligeiramente alterada para formar a contraluz do outro, e vice-versa, com uma luz de preenchimento de ambos os lados da câmera.

Em **4.66**, a personagem de Bette Davis em *Jezebel* é a figura mais importante, e a **iluminação de três pontos** centraliza a atenção sobre ela. Uma contraluz clara, projetada por trás do canto superior direito, desta-

"Durante a filmagem de primeiros planos num filme colorido, há muita informação visual no plano de fundo, o que tende a desviar a atenção do rosto. É por isso que os rostos das atrizes nos filmes antigos em preto e branco são tão vividamente lembrados. Mesmo hoje, os fãs de cinema se lembram nostalgicamente de Dietrich... Garbo... Lamarr... Por quê? Filmadas em preto e branco, essas figuras pareciam iluminadas de dentro para fora. Quando um rosto aparecia na tela, superexposto — a técnica de high-key, *que também apagava imperfeições —, era como se um objeto luminoso estivesse emergindo da tela."*

— Nestor Almendros, diretor de fotografia

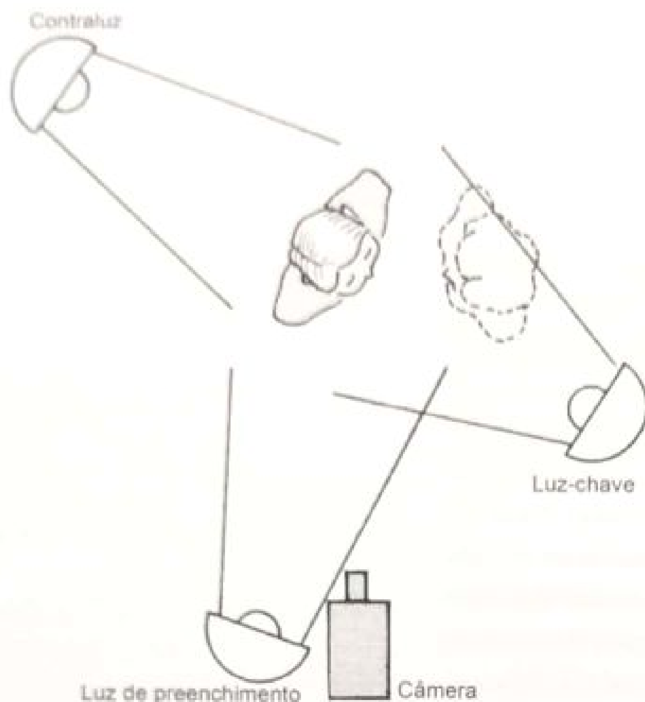
ca seu cabelo, e as luzes de borda, seu braço esquerdo. A luz-chave está à esquerda, deixando seu braço direito claramente iluminado. A luz de preenchimento vem logo à direita da câmera e é menos clara do que a luz-chave. Essa iluminação equilibrada cria um sombreamento suave, o que modela o rosto de Davis para criar o efeito de volume, em vez de algo plano. (Observe a pequena sombra que o nariz dela projeta.) A contraluz e a luz-chave de Davis servem para iluminar a mulher atrás dela, à direita, mas com menos destaque. Outras luzes de preenchimento, chamadas de *iluminação de plano de fundo* ou *de cenário*, recaem sobre o cenário e sobre a multidão na parte de trás à esquerda. A iluminação de três pontos surgiu durante a era de estúdio do cinema de Hollywood e ainda é amplamente utilizada, como em **4.67** tirada de *O fabuloso destino de Amélie Poulain* (*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*).

Como você já deve ter percebido, esse sistema de iluminação de três pontos exige que as lâmpadas sejam reorganizadas praticamente toda vez que a câmera se desloca para um novo enquadramento da cena. A despeito do grande custo envolvido, a maioria das produções de Hollywood tem um arranjo de iluminação diferente para cada posição da câmera. Tais variações nas fontes de luz não estão de acordo com a realidade, mas permitem que os cineastas criem composições claras para cada plano.

A iluminação de três pontos foi particularmente adequada para a **iluminação em *high-key*** usada no cinema clássico de Hollywood e em outras tradições cinematográficas. A iluminação em *high-key* se refere a um projeto de iluminação geral que usa a luz de preenchimento e a contraluz para criar um baixo contraste entre as áreas mais claras e mais escuras. Normalmente, a qualidade da luz é difusa, o que torna as áreas de sombra relativamente transparentes. Os quadros de *Jezebel* (4.66) e *Amélie Poulain* (4.67) exemplificam a iluminação em *high-key*. Os diretores e os diretores de fotografia de Hollywood têm utilizado essa técnica para comédias, filmes de aventura e a maioria dos dramas.

A iluminação em *high-key* não é usada simplesmente para representar uma situação bem iluminada, como um salão de baile deslumbrante ou uma tarde ensolarada; ela também é uma abordagem geral para a técnica de iluminação que pode sugerir diferentes condições de iluminação ou horários do dia. Considere, por exemplo, os dois quadros em *De volta para o futuro* (*Back to the future*). A primeira tomada **(4.68)** usa a iluminação em *high-key* correspondente à luz do dia e uma lanchonete muito iluminada. O segundo quadro **(4.69)** é de uma cena que se passa num quarto durante a noite, mas ainda usa a abordagem da iluminação em *high-key*, como pode ser visto pela suavidade da iluminação, por seu baixo contraste e pelos detalhes em áreas de sombra.

A **iluminação em *low-key*** cria contrastes mais fortes e sombras mais nítidas e escuras. Muitas vezes, a iluminação é concentrada, e a luz de preenchimento é reduzida ou eliminada completamente. O efeito é de



4.65 — A iluminação de três pontos, uma das técnicas básicas do cinema de Hollywood.



4.66 — Efeito do sistema de três pontos como aparece na tela em *Jezebel*.



4.67 — Em *O fabuloso destino de Amélie Poulain*, o tom romântico e jovial é realçado pela iluminação de três pontos e em *high-key*.



4.68 — *De volta para o futuro*: dia...



4.69 — ...*versus* noite.

claro-escuro [*chiaroscuro*], ou seja, regiões extremamente claras e escuras dentro da imagem. Um exemplo é **4.70**, tirada de *Kanal*, de Andrzej Wajda. Nesse caso, a luz de preenchimento e a iluminação de plano de fundo são significativamente menos intensas do que na técnica de *high-key*. Como resultado, as áreas de sombra na terça parte à esquerda da tela permanecem duras e opacas. Em **4.71**, um plano em tons baixos de *Sangue ruim* (*Mauvais sang*), de Leos Carax, a luz-chave é concentrada e vem da lateral. Carax elimina tanto a luz de preenchimento quanto a iluminação de plano de fundo, criando sombras muito nítidas e um vazio escuro em volta das personagens.



4.70 — Em *Kanal*, a iluminação em *low-key* criou um forte destaque de um lado do rosto da mulher e uma sombra profunda do outro.

Como nossos exemplos indicam, a iluminação em *low-key* tem sido, geralmente, aplicada a cenas sombrias ou misteriosas. Ela era comum em filmes de terror dos anos 1930 e em filmes *noir* (isto é, filmes escuros) dos anos 1940 e 1950. A abordagem em *low-key* foi reavivada nos anos 1980 em filmes como *Blade runner: O caçador de androides* (*Blade runner*) e *O selvagem da motocicleta* (*Rumble fish*) e continuou na década de 1990 em filmes *noir*, como *Seven — Os sete crimes capitais* (*Se7en*) e *Os suspeitos* (*The usual suspects*). Em *O Sul* (*El Sur*) **(4.72)**, a iluminação em *low-key* de Victor Erice criou efeitos dramáticos claro-escuro que retratam o mundo adulto como uma criança o imagina.

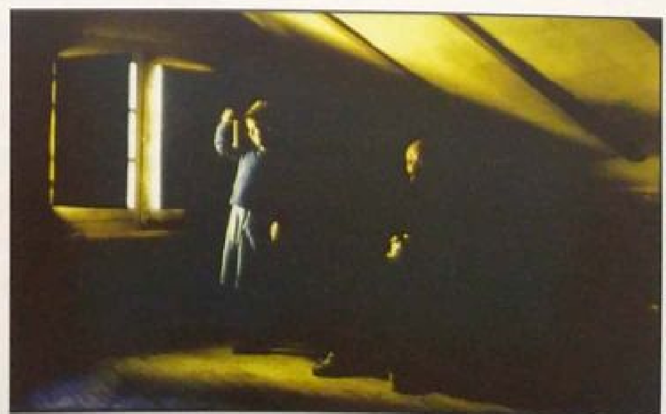
"Quando comecei a assistir a filmes em 1940 e 1950, a cinematografia indiana estava totalmente sob a influência da estética de Hollywood, a qual insistia na 'luz ideal' para o rosto, usando difusão pesada e contraluz forte. Eu comecei a ressentir o completo desrespeito pela fonte de luz real e o uso clichê da contraluz. Usar contraluz o tempo todo é como usar pimenta em pó em tudo o que for cozinhar."

— Subrata Mitra, diretor de fotografia

Quando os atores se movem, o diretor deve decidir se vai alterar a iluminação ou não. Pela sobreposição de diferentes luzes-chave, o cineasta pode manter uma intensidade constante enquanto os atores se movimentam pelo *set*. Ainda que a iluminação constante não seja particularmente realista, ela tem suas vantagens, sendo a principal delas o fato de que sombras e destaques distrativos não se movem entre os atores. No final de *Noites de Cabíria* (*Le notti di Cabiria*), por exemplo, a heroína se move diagonalmente em nossa direção, acompanhada por uma banda de jovens cantores **(4.73, 4.74)**. Como alternativa, o cineasta pode fazer com que as figuras se movimentem por pontos de luz e sombra. A luta



4.71 — Em *Sangue ruim*, uma única luz-chave sem qualquer preenchimento no rosto da atriz deixa sua expressão quase invisível.



4.72 — A iluminação em *low-key* em *O Sul* sugere a visão de uma criança de um mundo adulto tão cheio de perigos e mistérios.



4.73 — Em *Noites de Cabíria*, a heroína é cercada por uma banda de jovens músicos de rua.



4.74 — Enquanto ela caminha, a iluminação em seu rosto não muda, o que nos permite perceber pequenas mudanças em sua expressão.



4.75 — A iluminação salpicada de *Rashomon*.

de espadas em *Rashomon* é intensificada pelo contraste entre o combate feroz e a iluminação alegremente salpicada na clareira da floresta (**4.75**).

Tendemos a pensar na iluminação fílmica como limitada a duas cores, o branco da luz solar ou o amarelo suave de lâmpadas incandescentes interiores. Na prática, os cineastas que optam por controlar a iluminação, normalmente, trabalham com luz a mais puramente branca possível. Pelo uso de filtros colocados em frente da fonte de luz, o cineasta pode colorir a iluminação na tela de qualquer maneira. Pode haver uma fonte realista na cena para motivar a tonalidade da luz. Por exemplo, os diretores de fotografia costumam usar filtros nos equipamentos de iluminação para sugerir o tom alaranjado de luz de velas, como em *O quarto verde* (*Le chambre verte*), de François Truffaut (**4.76**). Mas a luz colorida também pode ser irreal em sua motivação: *Ivan, o terrível*, parte II, de Eisenstein, utiliza uma luz azul lançada subitamente sobre um ator, de maneira não diegética, para sugerir o terror e a incerteza da personagem (**4.77, 4.78**). Essa mudança na função estilística, usar a luz colorida para executar uma função normalmente limitada à atuação, é ainda mais eficaz por ser tão inesperada.

A maior parte da iluminação no cinema é organizada como parte da preparação para a filmagem da ação real. Mas, e se o cenário e as figuras são criados por um computador? A digitalização de um modelo ou a captura de movimento de uma figura não registram a luz que incide sobre eles, e o resultado é todo em cinza neutro. Os animadores adicionam a luz simulada em uma cena usando programas especiais. Assista aos créditos de qualquer filme cheio de efeitos especiais e você verá uma longa lista de nomes de pessoas que lidam com luz e sombra.

Em *A bússola de ouro* (*The golden compass*), o combate feroz entre dois ursos polares de armadura foi todo criado digitalmente. A luta acontece com um sol brilhando baixo no céu, vindo de fora da direita, e a clareira de gelo contém sombras com trechos brilhantes onde a luz brilha entre os penhascos ao redor (**4.79**). A luz simulada também é usada em desenhos animados, em que toda a *mise-en-scène* é criada



4.76 — Um filtro laranja sugere que toda a luz, nesta cena de *O quarto verde*, provém das velas.



4.77 — Em *Ivan, o terrível*, o medo de uma personagem é registrado em seu rosto...



4.78 — ...mas uma luz azul também brilha repentina e brevemente sobre o rosto do ator, até que desaparece e a cena continua.



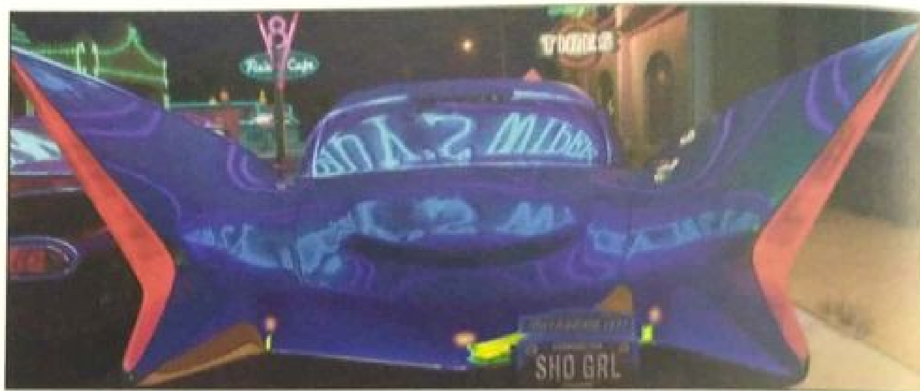
4.79 — Em *A bússola de ouro*, o sol ártico intenso de fora de campo recai diretamente como luz lateral na neve e nos ursos lutando. A luz de preenchimento simulada foi adicionada aos espectadores em cena e em áreas de sombras próprias nos ursos em primeiro plano.

através de computadores. *Carros* (*Cars*), da Pixar, experimentou o difícil desafio de representar a aparência das luzes coloridas refletidas nas superfícies metálicas e de vidro (**4.80**).

Estamos acostumados a ignorar a iluminação do nosso ambiente cotidiano, de modo que a iluminação de um filme também pode passar despercebida. No entanto, a aparência de um plano é controlada centralmente pela qualidade, pela direção, pela fonte e pela cor da luz. O cineasta pode manipular e combinar esses fatores para moldar a experiência do espectador de muitas maneiras. Nenhum componente da *mise-en-scène* é mais importante do que aquele que Sternberg chamava de "o drama e a aventura da luz".

Encenação: Movimento e interpretação

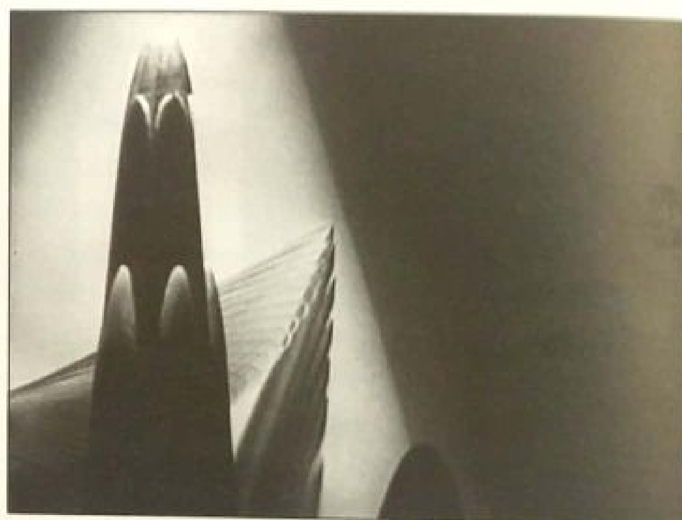
O diretor também pode controlar o comportamento das várias figuras na *mise-en-scène*. Aqui, a palavra *figuras* abrange uma vasta gama de possibilidades, uma vez que a figura pode representar uma pessoa, mas também poderia ser um animal (Lassie, o burro Balthasar, o Pato Donald),



4.80 — Uma exibição virtuosa da iluminação simulada por computador, com placas de *néon* coloridas refletindo nas superfícies coloridas e brilhantes enquanto os carros passam pelas ruas de sua pequena cidade.



4.81 — Em *Na roda da fortuna* (*The hudsucker proxy*), quando o *office-boy* Norville propõe sua ideia de brinquedo novo, as bolas batendo na mesa de trabalho de seu chefe, de repente e inexplicavelmente, param.



4.82 — O filme abstrato *Parabola* utiliza iluminação e um plano de fundo homogêneo para enfatizar as formas esculturais.



4.83 — Os atores exibem poses de cansaço em *Os sete samurais*.

um robô (R2D2 e C3PO na série *Guerra nas estrelas*), um objeto (**4.81**), ou até uma forma pura (**4.82**). A *mise-en-scène* permite que essas figuras expressem sentimentos e pensamentos, mas também pode dinamizá-las para criar vários padrões cinéticos.

Em **4.83**, tirada de *Os sete samurais* (*Shichinin no samurai*), o samurai venceu a batalha com os bandidos. Praticamente o único movimento no quadro é a chuva, mas a postura curvada dos homens se apoiando em suas lanças expressa seu cansaço e sua tensão. Em contraste, em *Fúria sanguinária* (*White heat*), os movimentos explosivos e as expressões faciais ferozes apresentam uma imagem de raiva psicótica (**4.84**).

No cinema, a expressão facial e o movimento não se restringem às figuras humanas. Em certo tipo de filme de animação, bonecos são manipulados através de técnica de animação quadro a quadro [também chamada de *stop-motion*] (**4.85**). Os cineastas também podem encenar a

ação sem objetos tridimensionais em movimento no espaço real. Imagens de personagens que nunca existiram, como Shrek ou Patolino, podem ser usadas em desenhos animados. Em filmes de ficção científica e fantasia, robôs e monstros fabulosos criados como modelos podem ser digitalizados, e o movimento pode ser adicionado através de manipulação via computador (1.27). Sofisticadas técnicas digitais também permitem que os cineastas capturem o movimento a partir de diversos pontos nos rostos dos atores e transfiram suas atuações para criaturas geradas no computador (**4.86**).



4.84 — Em *Fúria sanguinária*, Cody Jarrett (James Cagney) tem um acesso na mesa do refeitório da prisão depois de saber da morte de sua mãe.

Atuação e realidade — Apesar de ser possível que formas abstratas e figuras animadas se tornem importantes na *mise-en-scène*, os casos mais intuitivamente conhecidos de expressão e movimento de figuras são os de atores que interpretam papéis. Como os outros aspectos da *mise-en-scène*, a interpretação é criada para ser filmada. A interpretação de um ator é composta de elementos visuais (aparência, gestos, expressões faciais) e som (voz, efeitos). Às vezes, é claro, um ator pode contribuir apenas com aspectos visuais, como no cinema mudo. Da mesma forma, a interpretação de um ator pode, por vezes, existir apenas na trilha sonora do filme. Em *Quem é o infiel* (*A letter to three wives*), a personagem de Celeste Holm, Addie Ross, faz uma narração sobre as imagens, mas nunca aparece na tela.



4.85 — O filme de bonecos de Ladislav Starevich *O mascote* (*Fétiche mascotte*) inclui uma conversa entre um demônio e um ladrão, com sutis expressões faciais e gestos criados através de animação.

A atuação, muitas vezes, é tratada como uma questão de realismo. Mas os conceitos de atuação realista mudaram ao longo da história do cinema. Hoje, podemos pensar que a *performance* de Hilary Swank em *Meninos não choram (Boys don't cry)* ou as *performances* de Heath Ledger e Jake Gyllenhaal em *O segredo de Brokeback mountain* (*Brokeback mountain*)



4.86 — *Piratas do Caribe: O baú da morte* (*Pirates of the Caribbean: Dead man's chest*): Juntamente com a maquiagem ao redor dos olhos e da boca, o ator Bill Nighy teve pontos brancos de captura de movimento aplicados em seu rosto. Suas expressões faciais foram usadas para criar uma maquiagem virtual, que incluía uma barba feita de tentáculos se contorcendo, para sua personagem, Davy Jones.

ACESSE O *BLOG*
Não é fácil analisar a atuação em um filme. Consideramos como isso poderia ser feito e fazemos ligações com algumas análises detalhadas da atuação do cinema mudo em "Acting up". Acesse
www.davidbordwell.net/blog/?p=3763.

são razoavelmente próximas do comportamento das pessoas na vida real. No entanto, no início dos anos 1950, o estilo do New York Actors Studio, como exemplificado pelas *performances* de Marlon Brando em *Sindicato de ladrões* e *Um bonde chamado desejo* (*A streetcar named desire*), também era considerado extremamente realista. Ainda que possamos considerar o trabalho de Brando excelente nesses filmes, ele parece calculado, exagerado e bastante irreal. O mesmo pode ser dito das interpretações de atores profissionais e amadores, em filmes italianos neorrealistas pós-Segunda Guerra Mundial. Essas interpretações foram aclamadas, logo que surgiram, como representações quase documentais da vida italiana, mas muitas delas, agora, parecem conter interpretações polidas, adequadas ao cinema de Hollywood. Até grandes atuações naturalistas dos anos 1970, como a do protagonista Robert De Niro em *Taxi driver*, parecem bastante estilizadas. Quem pode dizer como a atuação em *O informante* (*The insider*), *Entre quatro paredes* (*In the bedroom*), *Rio congelado* (*Frozen river*) e em outros filmes será vista em algumas décadas?

As visões que sempre se alteram a respeito do que é realismo não são a única razão para sermos cautelosos com o realismo, como um conceito para analisar a atuação. Muitas vezes, quando as pessoas dizem que uma interpretação é irreal, elas a estão avaliando como ruim. Mas nem todos os filmes tentam ser realistas. Uma vez que a interpretação que um ator cria faz parte do conjunto da *mise-en-scène*, os filmes contêm uma grande variedade de estilos de atuação. Em vez de assumirmos que as atuações devem ser realistas, devemos tentar compreender que tipo de estilo de atuação o filme está buscando. Se as funções da atuação no filme são mais bem preenchidas por uma interpretação não realista, esse é o tipo de atuação que o ator habilidoso vai se esforçar para apresentar. Exemplos óbvios de estilo de atuação não realista podem ser encontrados em *O mágico de Oz* (*The wizard of Oz*), atendendo aos propósitos da fantasia. (Como uma bruxa má de verdade se comportaria?) Além disso, a interpretação realista será sempre apenas uma opção de atuação em um filme. No cinema de produção em massa de Hollywood, Índia, Hong Kong e outras tradições, as interpretações exageradas são uma fonte crucial de prazer do público. Os espectadores não esperam uma atuação estritamente realista de Jim Carrey ou de estrelas das artes marciais como Jet Li e Jackie Chan.

Por fim, quando vemos qualquer filme de ficção, estamos, de alguma forma, cientes de que as interpretações na tela são o resultado das habilidades e decisões dos atores. (Consulte "Um olhar de perto".) Quando usamos a expressão "maior que a vida" para descrever uma interpretação eficiente, parece que estamos reconhecendo tacitamente o trabalho deliberado do ator. Ao analisar um filme específico, é geralmente necessário ir além de suposições sobre o realismo e considerar as funções e finalidades do trabalho do ator.

"Eu fico impaciente com muitos filmes de Hollywood, porque existe um pressuposto de que o significado ou a emoção está contido naqueles poucos centímetros do rosto do ator, e eu não vejo isso dessa maneira. Eu acredito que existe força na retenção de informações, em revelá-las gradualmente. Deixar que o público descubra as coisas dentro do quadro com o tempo, na maneira como estão."

— Alison Maclean, diretora, *Crush*

Atuação: Funções e motivação — Em 1985, os espectadores de Hollywood ficaram surpresos porque Steve Martin não foi indicado a um Oscar por *Um espírito baixou em mim* (*All of me*). Nesse filme, Martin retrata um homem cujo corpo é subitamente ocupado, em seu lado direito, pela alma de uma mulher que acaba de morrer. Martin usou mudanças bruscas de voz, junto com pantomima acrobática, para sugerir um corpo dividido. Em 1999, um alarido semelhante ocorreu quando Jim Carrey não foi indicado ao Oscar por *O show de Truman: o show da vida* (*The Truman show*), uma comédia sobre um homem que não sabia que toda a sua vida era transmitida como um programa cômico de auditório na televisão. Não podia ser esperada uma *performance* realista, no sentido estrito da palavra, nem de Martin nem de Carrey, já que as situações que eles interpretaram não poderiam existir no mundo real. Contudo, nessas comédias fantasiosas, as interpretações foram totalmente apropriadas.

Em filmes como *Um espírito baixou em mim* e *O show de Truman: o show da vida*, uma interpretação mais quieta e superficialmente realista seria claramente inadequada para o contexto estabelecido pelo gênero, pela narrativa do filme e pela *mise-en-scène* geral. Isso sugere que uma interpretação, realista ou não, deve ser examinada de acordo com sua *função* no contexto do filme.

Podemos considerar a interpretação em duas dimensões. Uma interpretação será mais ou menos *individualizada*, e será mais ou menos *estilizada*. Muitas vezes, temos ambas em mente quando pensamos em uma interpretação realista: ela cria uma personagem única e não parece exagerada ou muito apagada. A caracterização feita por Marlon Brando de Don Vito Corleone em *O poderoso chefão* é bastante individualizada. Brando dá ao chefão uma psicologia complexa, uma aparência e uma voz distintas, e uma série de expressões faciais e gestos que o fazem significativamente diferente da imagem-padrão de um chefe da máfia. Quanto à estilização, Brando mantém Don Vito na faixa intermediária. Sua interpretação não é nem simples nem extravagante; ele não é impassível, mas também não exagera.

No entanto, essa faixa intermediária, que muitas vezes identificamos com uma interpretação realista, não é a única opção. Na escala da individualidade, os filmes podem criar *tipos* mais abrangentes e mais anônimos. A narrativa clássica de Hollywood foi construída sobre papéis ideologicamente estereotipados: o policial irlandês patrulhando, o empregado negro, o agiota judeu, a dançarina ou garçonete engraçadinha. Através da *seleção de elenco* por tipos, os atores eram selecionados e direcionados de acordo com o tipo. Muitas vezes, porém, artistas habilidosos davam a essas convenções frescor e vivacidade. No cinema soviético dos anos 1920, vários diretores usaram um princípio semelhante, chamado *tipagem*.

UM OLHAR DE PERTO

Os instrumentos do ator de cinema

Podemos pensar que a tarefa mais importante de um ator é dizer as falas de forma convincente e ativa. Certamente, a voz e a entrega são muito importantes no cinema, mas, pensando em termos de *mise-en-scène*, o ator é sempre parte do projeto visual global. Muitas cenas de filmes contêm pouco ou nenhum diálogo, mas, em todo momento na tela, o ator deve estar no personagem. O ator e o diretor moldam a interpretação pictoricamente, e, em todos os momentos, atores de cinema usam seus rostos.

Isso era mais evidente antes de os filmes terem som, e os teóricos do cinema mudo sempre elogiavam a atuação facial sutil de Charlie Chaplin, Greta Garbo e Lillian Gish. Tendo em vista que algumas expressões faciais básicas (felicidade, medo, raiva) são facilmente compreendidas entre as culturas, não é surpreendente que os filmes mudos tenham se tornado populares em todo o mundo. Hoje, com os filmes de ficção convencionais usando muito o primeiro plano (veja p. 309), os rostos dos atores são extremamente ampliados, e os artistas devem controlar suas expressões minuciosamente.

As partes mais expressivas do rosto são a boca, as sobrancelhas e os olhos. Todos eles trabalham em conjunto para sinalizar como a personagem está respondendo à situação dramática. Em *Jerry Maguire — A grande virada* (*Jerry Maguire*), a contadora Dorothy Boyd encontra acidentalmente com Jerry em uma esteira de bagagens no aeroporto. Ela tem uma queda por ele, em parte porque admira a declaração corajosa de missão que ele enviou para a agência de esportes em que os dois trabalham. Quando ele começa a recuar da declaração, ela avidamente a cita de cor. O sorriso sincero de Renee Zellwegger e seu olhar firme sugerem que ela leva as questões mais a sério do que Jerry o faz (**4.87**). Essa impressão é confirmada quando Jerry diz: "Ah-han", e a observa com ceticismo; seu sorriso fixo sinaliza polidez social em vez de orgulho genuíno (**4.88**). Esse encontro estabelece uma premissa do filme: os impulsos idealistas de Jerry vão precisar de apoio constante, já que ele pode, a qualquer momento, escorregar e voltar a ser "um tubarão de terno".



4.87 — Sincera e altiva, Dorothy promete lealdade ao memorando idealista de Jerry Maguire.



4.88 — Jerry sorri educadamente, mas o seu olhar virado de lado e sua fronte sugerem que ele está um pouco desconcertado pela honestidade dela.



4.89 — No clímax de *Luzes da cidade*, ao esconder a boca com a flor que ele gira ansiosamente, Chaplin nos obriga a perceber a sua esperança expressa na parte superior de seu rosto.

Os olhos têm um lugar especial no filme. Em qualquer cena, as informações cruciais da história são transmitidas pela direção do olhar de uma personagem, o uso de pálpebras e a forma das sobrancelhas. Um dos momentos mais comoventes de Chaplin acontece em *Luzes da cidade* (*City lights*), quando a florista cega, agora enxergando, percebe de repente que ele é seu benfeitor. Chaplin brinca com uma flor na boca, por isso não podemos ver a forma de sua boca; então, devemos ler a ansiedade em seu olhar franzido e em seus olhos encantados e escuros (**4.89**).

Normalmente, nós não olhamos fixamente para as pessoas com quem conversamos. Nós olhamos em outra direção quase que metade do tempo para organizar nossos pensamentos e nós piscamos de 10 a 12 vezes por minuto. Mas os atores devem aprender a olhar diretamente um para o outro, a travar olhos e a raramente piscar. Se um ator olha para longe do parceiro da conversa, ele sugere distração ou evasão. Se um ator pisca, ele sugere uma reação ao que está acontecendo na cena (surpresa ou ansiedade). Os atores que interpretam personagens fortes, muitas vezes, mantêm um olhar fixo. Anthony Hopkins disse o seguinte sobre interpretar Hannibal Lecter: "Se você não piscar, você é capaz de manter o público hipnotizado". (Veja 8.3, 8.5.) Em nossa cena de *Jerry Maguire*, os protagonistas olham um para o outro fixamente. Quando Jerry, de fato, fecha os olhos em resposta ao elogio de Dorothy, isso indica seu nervosismo em confrontar as questões que a sua declaração de missão levantara.

Os atores atuam com seus corpos também, ou seja, a forma como uma personagem anda, fica de pé ou senta transmite muito com relação a sua personalidade e atitude. De fato, durante os séculos XVIII e XIX, o termo *atitude* [*attitude*] foi usado para se referir à maneira como uma pessoa ficava de pé. A atuação em cena deu ao primeiro cinema um repertório de posturas que podiam expressar o estado de espírito de uma personagem. No filme italiano de 1916 *Tigre real* (*Tigre reale*), a diva Pina Menichelli interpreta uma condessa com um passado obscuro. Em um determinado momento, ela confessa isso em uma atitude floreada que expressa um sofrimento nobre (**4.90**). Enquanto poucos atores, hoje, recorreriam a essa postura estilizada, o público do primeiro cinema a teria aceitado como vividamente expressiva, como um movimento na



4.90 — Em *Tigre real*, a mão direita de Menichelli segura seu cabelo, como se estivesse puxando a cabeça para trás em agonia, mas seu corpo ainda expressa rebeldia, inclinado para frente e firme, enquanto a mão esquerda segura sua cintura.



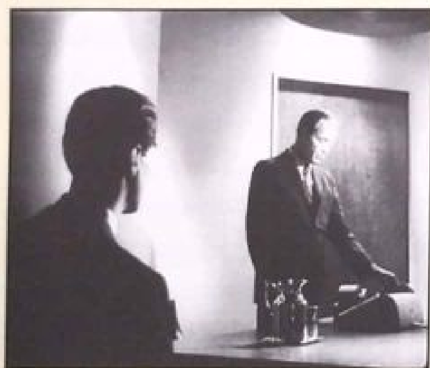
4.91 — Conforme começa a sentir vergonha, Menichelli recua em direção à lareira, voltando-se de costas para nós e inclinando-se de uma maneira que sugere arrependimento.



4.92 — Ela mantém suas costas para a câmera enquanto se retira; neste momento, uma figura patética.

dança. Menichelli atua no resto da cena mais calmamente, mas ainda emprega atitudes expressivas (**4.91, 4.92**).

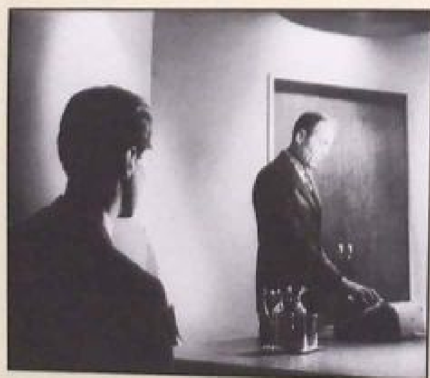
Os gestos de Chaplin e Menichelli mostram que as mãos são instrumentos importantes do ator de cinema. As mãos são para o corpo o que os olhos são para o rosto: Elas direcionam nossa atenção e evocam os pensamentos e sentimentos da personagem. A atriz Maureen O'Hara disse sobre Henry Fonda: "Tudo o que ele precisava fazer era balançar o dedinho e ele poderia roubar a cena de todo mundo". Um bom exemplo pode ser visto no suspense apocalíptico *Limite de segurança* (*Fail-safe*). Henry Fonda interpreta o presidente dos EUA, que tomou conhecimento de que um avião de guerra norte-americano foi acidentalmente enviado para bombardear a União soviética. Fonda está de pé ao telefone quando ouve notícias angustiantes sobre o avanço do avião e desliga com a mão esquerda (**4.93-4.96**). Ao manter a maioria do plano parada e vazia, o diretor Sidney Lumet deu aos dedos de Fonda o papel principal, deixando-os expressar a prudência comedida do presidente, mas também sugerindo a tensão da crise.



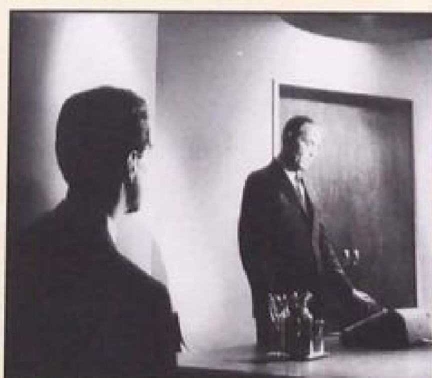
4.93 — Em *Limite de segurança*, o presidente está de pé ao telefone quando ouve notícias angustiantes sobre o avanço do avião e desliga com a mão esquerda.



4.94 — O presidente faz uma pausa e esfrega os dedos, pensativo...



4.95 — ...então, ele bate no interfone com a mão direita.



4.96 — Enquanto espera, por um breve momento, seus dedos da mão esquerda se mexem ansiosamente.

Nesse caso, era esperado do ator que retratasse um representante típico de uma classe social ou movimento histórico (**4.97**, **4.98**).

Independentemente de ser mais ou menos estereotipada, a *performance* também pode ser localizada em uma continuidade de estilização. Uma longa tradição de atuação do cinema vem tentando conseguir uma similaridade com o que é considerado comportamento realista. Essa sensação de realismo pode ser criada dando aos atores alguma ação para interpretar, enquanto eles realizam suas falas. Gestos e movimentos frequentes por parte dos atores agregam plausibilidade ao humor dos filmes de Woody Allen (**4.99**). Emoções mais intensas e explícitas dominam *Winchester 73*, no qual James Stewart interpreta um homem impulsionado por um desejo de vingança (**4.100**).

A motivação psicológica é menos importante em um filme como *Ladrão de alcova* (*Trouble in paradise*), uma comédia de costumes sofisticada em que a principal preocupação é com personagens mais estereotipadas em uma situação cômica. Em **4.101**, duas mulheres competindo pelo mesmo homem fingem ser amigas. Novamente, as *performances* são perfeitamente adequadas para o gênero, a narrativa e o estilo geral do filme.

A comédia não é a única motivação para uma estilização maior. *Ivan, o terrível* é um filme que aumenta cada elemento — a música, o figurino, o cenário —, com o objetivo de criar um retrato maior que a vida de seu herói. Os gestos amplos e bruscos de Nikolai Cherkasov se encaixam



4.97 — A abertura de *A greve* (*Statchka*), de Sergei Eisenstein, apresenta o clichê caricato do capitalista de cartola...



4.98 — ...enquanto, em contraste, os trabalhadores são posteriormente apresentados como sérios e resolutos.



4.99 — Verossimilhança na atuação: Mia Farrow como Hannah, Diane Wiest como sua irmã Holly, e Carrie Fisher como sua amiga April arrumam a mesa, conversando sobre os outros convidados em *Hanna e suas irmãs* (*Hannah and her sisters*).



4.100 — Em *Winchester 73*, os modos gentis de Jimmy Stewart ocasionalmente se convertem em explosões de raiva, revelando-o como alguém à beira da psicose.



4.101 — Os sorrisos e os gestos exagerados em *Ladrão de alcova* são divertidos porque sabemos que uma mulher está tentando enganar a outra.



4.102 — O braço dramaticamente levantado de Nikolai Cherkasov e jogado para trás de sua cabeça é apropriado para o estilo exagerado de *Ivan, o terrível*.



4.103 — Interpretando a heroína de *A grande testemunha* (*Au hasard Balthasar*), Anna Wiazemsky olha sem expressão para seu suposto sedutor que quer que ela entre em seu carro...



4.104 — ...e olha para baixo, ainda sem registrar seus pensamentos, antes de entrar no carro.

perfeitamente em todos esses outros elementos para criar uma unidade geral da composição (**4.102**).

Alguns filmes podem combinar diferentes graus de estilização. *Amadeus* contrasta uma interpretação grotesca e risonha feita por Tom Hulce, como Mozart, com o suave Salieri de Murray Abraham. Nesse caso, a atuação aumenta o contraste entre a música decorosa, mas sem graça, do compositor mais velho e a genialidade irrepreensível, mas ofensiva, do jovem.

Filmes como *Caligari*, *Ivan, o terrível* e *Amadeus* criam interpretações estilizadas através de extroversão e exagero. O diretor também pode explorar as possibilidades de interpretações muito silenciosas. Em comparação com a prática normal, interpretações altamente contidas podem parecer bastante estilizadas. Robert Bresson é conhecido por tais interpretações contidas. Usando atores amadores e treinando-os intensamente com os detalhes das ações físicas das personagens, Bresson deixa seus atores inexpressivos de acordo com os padrões convencionais (**4.103**, **4.104**). Ainda que essas atuações possam frustrar as nossas expectativas,

ACESSE O *BLOG*
Às vezes, os críticos se concentram na atuação, excluindo outras características de um filme; é o que criticamos em "Good actors spell good acting". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=1781.**

ACESSE O *BLOG*
Para as convenções de *performances* premiadas, veja "Good actors spell good acting, 2: Oscar bait" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=205.**

nós percebemos logo que tal restrição direciona a nossa atenção para os detalhes da ação, os quais nunca notamos na maioria dos filmes.

Atuação no contexto de outras técnicas — Ao examinarmos como a interpretação de um ator funciona no contexto geral do filme, também podemos observar como a atuação interage com outras técnicas de cinema. Por exemplo, o ator é sempre um elemento gráfico no filme, mas alguns filmes reforçam esse fato. Em *O gabinete do Dr. Caligari*, a interpretação em estilo de dança que Conrad Veidt faz do sonâmbulo Cesare permite que ele se misture com os elementos gráficos do cenário (**4.105**). Como veremos em nossa análise da história dos estilos fílmicos, a produção gráfica da cena em *Caligari* tipifica a característica da distorção sistemática do expressionismo alemão.



4.105 — Em *O gabinete do Dr. Caligari*, o corpo de Cesare imita os troncos inclinados das árvores; os braços e as mãos, seus ramos e folhas.

Em *Acossado* (*À bout de souffle*), o diretor Jean-Luc Godard justapõe o rosto de Jean Seberg com uma cópia de uma pintura de Renoir (**4.106**). Podemos pensar que Seberg está realizando uma interpretação engessada, pois ela simplesmente se coloca no quadro e vira a cabeça. Na verdade, sua atuação em todo o filme pode parecer simples e inexpressiva. No entanto, suas caras e seu comportamento geral são visualmente apropriados para seu papel, uma mulher norte-americana caprichosa, indecifrável para seu namorado parisiense.



4.106 — Jean Seberg em *Acossado*: uma interpretação inexpressiva ou enigmática?

O contexto de uma interpretação também pode ser moldado pela técnica da montagem fílmica. Tendo em vista que um filme é realizado durante um período de tempo, os atores realizam suas interpretações em partes. Isso pode funcionar a favor do cineasta, já que essas partes podem ser selecionadas e combinadas para compor uma interpretação que nunca poderia ser realizada no palco. Se uma cena foi filmada em vários planos, com tomadas alternadas de cada plano, o montador pode selecionar os melhores gestos e expressões e criar uma interpretação melhor do que seria uma interpretação contínua qualquer. Através da adição de som e da combinação com outros planos, a interpretação pode crescer ainda mais. O diretor pode simplesmente dizer a um ator para abrir seus olhos e olhar para fora de campo. Se o plano seguinte mostrar uma mão com uma arma, provavelmente pensaremos que o ator está representando o sentimento de medo de forma bastante eficaz.

As técnicas de câmera também criam um contexto para controlar a atuação. A atuação no cinema, como a maioria dos espectadores sabe, é diferente da atuação teatral. À primeira vista, isso sugere que o cinema sempre requer interpretações mais moderadas, já que a câmera pode se aproximar do ator. Mas o cinema realmente exige uma interação mais forte entre contenção e ênfase.

Em um teatro, nós estamos, normalmente, a uma distância considerável do ator no palco. Certamente, não podemos chegar tão perto do ator de teatro quanto a câmera pode nos colocar em um filme. No entan-

"Você pode pedir a um urso que faça algo como, digamos, 'Levante-se', e o urso se levanta. Mas você não pode dizer a um urso, 'Demonstre espanto'. Assim, você pode fazê-lo ficar de pé, mas precisa, então, fazê-lo se surpreender. Eu bateria duas panelas ou pegaria uma galinha em uma gaiola, em seguida eu a agitaria até que ela cacarejasse, e o urso ira pensar, 'O que foi isso?', e, 'clique', eu teria essa expressão."

— Jean-Jacques Annaud, diretor, *O urso* (*L'ours*)

to, vale lembrar que a câmera pode estar a *qualquer* distância da figura. Filmado de muito longe, o ator é um ponto na tela, muito menor do que um ator no palco visto da parte de trás de um balcão de teatro. Filmado de muito perto, o menor movimento de olho do ator pode ser revelado.

Assim, o ator de cinema deve se comportar de maneira diferente do que o ator de teatro, mas nem sempre isso significa que ele deve ser mais contido. Em vez disso, ele deve ser capaz de *ajustar-se a cada tipo de distância da câmera*. Se o ator está longe da câmera, ele terá que gesticular de forma ampla ou se mover o suficiente para que sua atuação seja vista. Mas se a câmera e o ator estão a centímetros de distância, uma contração de um músculo da boca vai ser vista de forma clara. Entre esses extremos, há toda uma série de ajustes a serem feitos.

Basicamente, uma cena pode se concentrar na expressão facial do ator ou em gestos de pantomima do corpo. Claramente, quanto mais próximo o ator está da câmera, mais a expressão facial será visível e mais importante ela será (ainda que o cineasta possa optar por se concentrar em outra parte do corpo, excluindo o rosto e enfatizando o gesto). Mas se o ator está longe da câmera ou virado para esconder o rosto, os seus gestos se tornam o centro da interpretação.

Assim, tanto a encenação da ação quanto a distância que a câmera está dessa encenação determinam como veremos a interpretação dos atores. Muitos planos no filme de Bernardo Bertolucci *A estratégia da aranha* (*Strategia del ragno*) mostram as duas personagens principais a certa distância, de modo que suas maneiras de andar compõem a interpretação dos atores na cena (**4.107**). Em cenas de conversa, no entanto, vemos claramente seus rostos, como em **4.108**.

Tais fatores de contexto são particularmente importantes quando os artistas não são atores ou nem mesmo seres humanos. Enquadramento, montagem e outras técnicas de cinema podem fazer com que animais treinados tenham *performances* adequadas. Jonesy, o gato de *Aliens, o resgate* (*Aliens*), parece ameaçador porque o movimento do seu chiado



4.107 — Neste plano longo de *A estratégia da aranha*, a maneira rígida e vertical que a heroína usa para segurar sua sombrinha é umas das principais facetas da *performance* da atriz...



4.108 — ...enquanto em uma cena de conversa podemos ver detalhes de seus olhos e movimentos labiais.

foi enfatizado pela iluminação, pelo enquadramento, pela montagem e pela trilha sonora (**4.109**). A montagem faz parecer que o gato está reagindo com raiva a algo que está dentro da cena em que o plano aparece, mas, na realidade, provavelmente, ele emitiu o chiado para algo completamente diferente.



4.109 — Um gato atuando em *Aliens, o resgate*.

Tal como acontece com todos os elementos de um filme, a atuação oferece uma gama ilimitada de possibilidades distintas. Ela não pode ser julgada em uma escala universal que seja separada do contexto concreto da forma do filme como um todo.

Juntando tudo: Mise-en-scène *em espaço e tempo*

Sandro e Cláudia estão à procura de Anna, que desapareceu misteriosamente. Anna é amiga de Cláudia e amante de Sandro, mas, durante a busca, eles começam a se desviar de sua meta de encontrá-la. Eles também iniciam um caso de amor. Na cidade de Noto, eles estão em um telhado de igreja perto dos sinos, e Sandro diz que lamenta ter desistido de arquitetura. Cláudia o está encorajando a voltar para sua arte quando, de repente, ele pede para que ela se case com ele.

Ela está assustada e confusa, e Sandro vem em sua direção. Ela se vira de costas para nós. No início, apenas a expressão de Sandro é visível conforme ele reage à súplica dela, "Por que as coisas não podem ser mais simples?" (**4.110**). Cláudia torce seus braços ao redor da corda do sino; então se afasta dele, em nossa direção, segurando a corda e agitando a mão. Agora podemos ver que ela está bastante perturbada. Sandro, um pouco desconfortável, vira de costas para ela, enquanto ela diz, ansiosa: "Eu gostaria de ver as coisas claramente" (**4.111**).

Por mais breve que seja, essa troca, no filme de Michelangelo Antonioni *A aventura* (*L'avventura*), mostra como as ferramentas da *mise-en-scène* — cenário, figurino, iluminação (fotografia), interpretação e encena-



4.110 — Uma ocorrência notável de frontalidade em *A aventura*: As personagens se alternam...



4.111 — ...virando as costas para a câmera.

ção — podem funcionar bem juntas. Nós as consideramos separadamente a fim de analisar a contribuição que cada uma dá, mas em todo plano elas se combinam. Elas se desdobram na tela no espaço e no tempo, cumprindo várias funções.

Basicamente, o cineasta tem que guiar a atenção do público para as áreas importantes da imagem. Precisamos identificar os itens importantes para a ação em curso. Também é interessante para o cineasta aumentar o nosso interesse, despertando curiosidade e suspense. E ele tenta adicionar características expressivas, dando ao plano um tom emocional. A *mise-en-scène* ajuda o cineasta a atingir todos esses objetivos.

Como é que Antonioni guia a nossa atenção na troca entre Cláudia e Sandro? Primeiro, estamos assistindo às figuras e não à mureta atrás delas. Com base na história até o momento, esperamos que Sandro e Cláudia sejam os objetos de interesse. Em outros pontos do filme, Antonioni faz de suas figuras um casal minúsculo em meio a paisagens de massa urbana ou à beira-mar. Nesse caso, no entanto, a *mise-en-scène* do diretor mantém seu intercâmbio íntimo basicamente nas nossas mentes.

Considere a primeira imagem meramente como uma imagem bidimensional. Sandro e Cláudia se destacam com relação ao céu pálido e à mureta mais escura. Eles também são formas quase que totalmente arredondadas — cabeças e ombros — e, dessa maneira, criam um contraste com a regularidade geométrica das colunas. No primeiro quadro, a luz atinge o rosto e a roupa de Sandro vindo da direita, destacando-o da mureta. Seu cabelo escuro está bem posicionado para fazer sua cabeça se destacar com relação ao céu. Cláudia, uma loira, destaca-se contra a mureta e o céu menos vividamente, mas sua blusa de bolinhas cria um padrão distinto. E analisado apenas como uma fotografia, o plano equilibra relativamente as duas figuras, Sandro no centro esquerdo e Cláudia à direita.

É difícil pensar no plano como simplesmente bidimensional, contudo. Instintivamente, nós o vemos como retratando um espaço no qual poderíamos nos movimentar. Cláudia parece mais perto de nós porque seu corpo cobre os itens que estão mais distantes, uma estratégia espacial chamada *sobreposição*. Ela também é um pouco maior no quadro do que Sandro, o que reforça nossa sensação de que ela está mais perto. A corda divide o terço inferior do quadro, separando-a dele (sobreposição novamente). Sandro sobrepõe a mureta, que, por sua vez, sobrepõe o céu e a cidade. Ficamos com uma sensação de níveis distintos de espaço, como se houvesse camadas mais perto e mais longe de nós. Os elementos da *mise-en-scène*, como figurino, iluminação, cenário, e a posição das figuras criam essa sensação de uma arena em três dimensões para a ação.

Antonioni usou a *mise-en-scène* para enfatizar suas personagens e sua interação. Entretanto, tal interação se desdobra no tempo, e isso lhe dá uma oportunidade de orientar a nossa atenção, ao mesmo tempo em que aumenta o suspense e expressa a emoção. Cláudia está afastada de nós

quando Sandro a pressiona para que se case com ele, e a corda está esticada entre eles (4.110). Como ela vai responder?

Antonioni começa dando a Cláudia um pouco de trabalho. Ela torce a corda em volta de seus braços e a passa por cima de suas costas. Esse poderia ser um indício de que ela está inclinada à proposta de Sandro. Ao mesmo tempo, ela hesita. Porque, assim que ele a aperta, ela se afasta dele (4.111).

Sabemos que os rostos nos dão acesso aos pensamentos e às emoções das personagens. Outro cineasta poderia ter colocado Cláudia já de frente para nós quando Sandro fez o pedido; dessa forma, veríamos sua resposta imediatamente. Em vez disso, Antonioni deixa as coisas incertas por um momento. Ele esconde a reação de Cláudia e depois faz com que ela se vire para nós. Para se certificar de que nós estamos vendo Cláudia e não Sandro, neste momento, Antonioni faz com que ele vire de costas quando ela gesticula e fala ("Eu gostaria de ver as coisas claramente"). Nossa atenção está presa nela.

Em pouco tempo, Sandro se volta em direção à câmera para que possamos ver sua reação, mas a ansiedade de Cláudia já nos chamou a atenção. A complexa relação dela com Sandro — atração (deslizando por baixo da corda do sino) e incerteza (afastando-se de forma tensa) — foi apresentada para nós concretamente.

Esse é apenas um momento em uma cena complexa, mas mostra como os vários elementos da *mise-en-scène* podem cooperar para criar um efeito específico, a revelação tardia da emoção de uma personagem. Essa revelação não poderia ter ocorrido sem escolhas do diretor sobre o que nos mostrar em determinados momentos. Quando olhamos para uma imagem, olhamos intencionalmente. O que percebemos é orientado por nossas expectativas sobre o que pode ser significativo.

Muitas vezes, a forma de todo o filme estabelece nossas expectativas. Se um plano mostra uma multidão, nossa tendência é procurar por uma personagem que reconhecemos de cenas anteriores. Em **4.112**, embora



4.112 — As expectativas narrativas guiam nossos olhos para as personagens principais em *Tootsie*.

haja várias pessoas em primeiro plano nessa cena de *Tootsie*, nossa tendência é perceber Julie (Jessica Lange) e Dorothy Michaels (Dustin Hoffman) rapidamente, já que elas são nossas personagens principais. Da mesma forma, notamos Les, visto aqui pela primeira vez, porque ele e Dorothy estão trocando sorrisos. De maneira parecida, o som pode se tornar um fator importante de controle da nossa atenção, como veremos no Capítulo 7. Além do contexto da história do filme, existem várias maneiras com as quais os diretores podem direcionar nossas expectativas sobre o que perceber. Com o objetivo de tentar compreender todas as opções no *menu* de *mise-en-scène*, vamos observar com mais detalhes as possibilidades espaciais e temporais.

Espaço

"O público vai olhar apenas para a coisa mais primordial no quadro. Você deve se encarregar de dirigir a atenção deles. É também o princípio da magia: qual é a única coisa importante? Facilite para o público vê-la e você está fazendo seu trabalho."

— David Mamet, diretor

Espaço em campo — Em muitos aspectos, o plano de um filme lembra uma pintura. Ele apresenta uma matriz plana de cores e formas. Antes de começarmos a ler a imagem como um espaço tridimensional, a *mise-en-scène* oferece várias pistas para guiar nossa atenção e enfatizar elementos no quadro.

Considere algo simples como o equilíbrio do plano. Os cineastas tentam distribuir vários pontos de interesse de maneira uniforme pelo quadro. Eles assumem que os espectadores irão se concentrar mais na metade superior do quadro, provavelmente, porque esse é o lugar em que é mais provável encontrar os rostos das personagens. Já que o quadro do filme é um retângulo horizontal, o diretor normalmente tenta equilibrar as metades da direita e as da esquerda. O tipo extremo de tal equilíbrio é a simetria bilateral. Na cena de batalha em *A vida sobre um fio* (*Bian zou bian chang*), Chen Kaige encena um plano simetricamente (**4.113**).

Um equilíbrio menos rígido entre as regiões esquerda e direita do plano é mais comum do que uma simetria quase perfeita como esta. A maneira mais simples de alcançar uma composição em equilíbrio é cen-



4.113 — Uma paleta limitada enfatiza essa composição simétrica em *A vida sobre um fio*.



4.114 — *Marte ataca!* (*Mars attacks!*): centralizando uma única personagem...



4.115 — ...e equilibrando duas.

tralizar o quadro sobre o corpo humano. Os cineastas muitas vezes colocam uma única figura no centro do quadro e minimizam os elementos de distração nas laterais, como em **4.114**. Muitas das nossas ilustrações anteriores exibem esse equilíbrio flexível. Outros planos podem contrabalançar dois ou mais elementos, encorajando os nossos olhos para frente e para trás, como em **4.115** e no nosso diálogo em *A aventura* (4.110, 4.111).

A composição equilibrada é a norma, mas os planos não equilibrados também podem criar efeitos fortes. Em *Ladrões de bicicleta* (*Ladri di biciclette*), a composição enfatiza o novo emprego do pai ao concentrar a maioria das figuras do lado direito. Elas não estão em equilíbrio com o filho; contudo, ele parece ainda mais vulnerável por ser um contrapeso tão ineficaz (**4.116**). O exemplo mais drástico ocorre no filme de Michelangelo Antonioni *O grito* (*Il grido*) (**4.117**), em que dois elementos fortes, o herói e um tronco de árvore, são agrupados no lado direito do plano. Alguém poderia argumentar que o plano cria um desejo poderoso por parte do público de ver o rosto escondido da mulher.

Às vezes, o cineasta deixa os planos um pouco desequilibrados a fim de incitar nossa expectativa de que algo vai mudar de posição no quadro.



4.116 — Essa composição de *Ladrões de bicicleta* enfatiza o novo emprego do pai ao concentrar a maioria das figuras do lado direito.



4.117 — Em *O grito*, em vez de equilibrar o casal, a composição centraliza o homem. Se não houvesse nenhuma árvore no quadro, o plano ainda seria um pouco inclinado para a direita, mas a vertical inesperada do tronco torna esse lado ainda mais pesado.



4.118 — Desde muito cedo na história do cinema, os cineastas utilizavam composições desequilibradas para preparar o espectador para novos desenvolvimentos narrativos. No filme de Yevgenii Bauer *The dying swan* (*Umirayushchii lebed*) (1916), a jovem bailarina recebe uma tiara de um admirador.



4.119 — Ela se admira em um espelho, em um enquadramento marcadamente descentrado.



4.120 — Quando a bailarina abaixa seu braço, a porta se abre e seu pai aparece.



4.121 — Seu pai vem para a área da frente e equilibra a composição.



4.122 — No filme de V. I. Pudovkin *A mãe* (*Mat*), o espectador se concentra no rosto do homem e não na escuridão que o rodeia.

O cinema da década de 1910 oferece exemplos intrigantes. Muitas vezes, uma porta na parte de trás do cenário permitia ao diretor mostrar que novas personagens estavam entrando em cena, mas, então, as figuras mais próximas da câmera tinham de ser reorganizadas para permitir uma entrada clara. O resultado era um desequilíbrio sutil e um reequilíbrio da composição (**4.118-4.121**). No Capítulo 6, vamos ver como os cortes podem criar um equilíbrio entre dois planos com composições relativamente desequilibradas.

O cineasta pode guiar a nossa atenção pela utilização de outra estratégia que sobreviveu ao tempo, o princípio do contraste. Nossos olhos costumam registrar as diferenças e alterações. Na maioria dos filmes em preto e branco, roupas claras ou rostos bem iluminados se destacam, enquanto áreas mais escuras tendem a ser ofuscadas (**4.122**). Se existem várias formas claras no quadro, nosso olhar tende a ir de uma para a outra. Mas se o fundo estiver iluminado, os elementos escuros se tornarão importantes, como o cabelo de Sandro em nossa cena de *A aventura* (4.110). Os mesmos princípios funcionam para a cor. Um elemento de figurino iluminado mostrado em um cenário mais apagado tende a saltar aos olhos. Jirí Menzel explora esse princípio em *Andorinhas por um fio* (*Skriváncí na niti*) (**4.123**). Outro princípio relevante é que quando os valores de claridade são iguais, as cores quentes na faixa do vermelho-amarelo-alaranjado tendem a atrair a atenção, enquanto cores frias como o roxo e o verde são menos proeminentes. No filme de Yilmaz Güney *O caminho* (*Yol*), por exemplo, o cenário e as roupas das personagens já são bastante quentes na tonalidade, mas o colete rosa-choque do homem no centro do chão ajuda a torná-lo o principal objeto de atenção (**4.124**).

Os contrastes de cor não têm que ser enormes porque percebemos as pequenas diferenças. O que os pintores chamam de uma *paleta limitada* envolve algumas cores na mesma faixa de alcance, como em nosso exemplo anterior de *Casanova de Fellini* (4.39). *O contrato do amor* (*The draughtsman's contract*), de Peter Greenaway, emprega uma paleta limitada a partir da extremidade mais fria do espectro (**4.125**). Um caso extremo desse princípio pode ser chamado de *design* de cores **monocro-**



4.123 — Em *Andorinhas por um fio*, o cenário do ferro-velho fornece tons marrons acinzentados e negros em relação aos quais as roupas mais claras das personagens se destacam nitidamente.



4.124 — Cores quentes orientam o olhar em *O caminho*.



4.125 — *O contrato do amor* usa uma paleta limitada de verde, preto e branco.



4.126 — *Aliens, o resgate* usa, moderadamente, cores quentes, como o amarelo.

mático. Nesse caso, o cineasta enfatiza uma única cor, variando apenas na pureza ou na claridade. Nós já vimos um exemplo de *mise-en-scène* monocromática no cenário e no figurino brancos de *THX 1138* (4.40). Em um *design* monocromático, até mesmo uma mancha de uma cor contrastante chamará a atenção do espectador. O *design* de cores de *Aliens, o resgate* é dominado por tons metálicos, por isso até mesmo um amarelo gasto pode marcar o robô carregador artificial como um importante adereço na narrativa (**4.126**).



4.127 — *Watching for the queen* enfatiza arranhões e riscos.

O cinema tem um recurso que a pintura não tem. Nossa tendência a notar diferenças visuais aumenta quando a imagem inclui *movimento*. Na cena de *A aventura*, o giro da cabeça de Cláudia se tornou um grande evento, mas percebemos movimentos muito menores no quadro. Normalmente, por exemplo, ignoramos o movimento de arranhões e poeira em um filme. Mas no filme de David Rimmer *Watching for the queen*, em que a primeira imagem é uma fotografia absolutamente estática (**4.127**), as partículas de poeira que saltam no filme chamam a nossa atenção. Em **4.128**, tirado de *Relato de um proprietário* (*Nagaya shinshi-*



4.128 — Um pequeno movimento em *Relato de um proprietário*.

roku), de Yasujiro Ozu, muitos itens competem por nossa atenção. Mas, no momento em que um recorte de jornal voa com o vento, ele imediatamente atrai a atenção porque é o único movimento no quadro.

Quando vários elementos móveis aparecem na tela, como em uma dança de salão, nossa tendência é alternar a atenção entre eles, de acordo com outras pistas ou dependendo de nossas expectativas sobre qual deles é o mais importante para a ação narrativa. Em **4.129**, *A mocidade de Lincoln* (*Young Mr. Lincoln*), Lincoln está se movendo muito menos do que os dançarinos que vemos na frente dele. No entanto, ele está enquadrado de forma centralizada, como o personagem principal, e os dançarinos passam rapidamente através do quadro. Como resultado, estamos propensos a nos concentrar em seus gestos e expressões faciais, por menores que possam ser quando comparados com a ação enérgica na parte dianteira do quadro.



4.129 — Ênfase em uma figura no plano de fundo em *A mocidade de Lincoln*.

Espaço da cena — Olhar para uma imagem do filme como uma imagem bidimensional nos ajuda a apreciar a maestria dos cineastas, mas requer algum esforço. Achamos mais fácil ver imediatamente os contornos e dimensões na tela como um espaço tridimensional, como aquele em que vivemos. Os elementos da imagem que criam essa impressão são chamados *índices de profundidade*.

Os índices de profundidade nos permitiram entender que o encontro de Sandro e Cláudia aconteceu em um espaço realista, com camadas e volume. Desenvolvemos o nosso entendimento dos índices de profundidade a partir de nossa experiência com locais reais e de nossa experiência anterior com mídia pictórica. No cinema, os índices de profundidade são fornecidos pelo cenário, pela iluminação (fotografia), pelo figurino e pela encenação, ou seja, por todos os aspectos da *mise-en-scène*.



4.130 — O sombreamento e a forma sugerem volume em *A paixão de Joana d'Arc*.

Os índices de profundidade sugerem que um espaço tem *volume* e várias *camadas* distintas. Quando falamos de um objeto como tendo volume, queremos dizer que ele é sólido e ocupa uma área tridimensional. Um filme sugere volume através da forma, do sombreamento e do movimento. Em 4.106 e **4.130**, nós não pensamos nos rostos dos atores como recortes planos, como bonecos de papel. As formas dessas cabeças e desses ombros sugerem pessoas sólidas. As sombras dos rostos sugerem as curvas e reentrâncias da fisionomia dos atores e criam um efeito de modelagem. Assumimos que, se Jean Seberg em 4.106 virasse a cabeça, veríamos um perfil. Assim, usamos o nosso conhecimento dos objetos do mundo para discernir volume no espaço fílmico.



4.131 — Uma composição plana em *Begone, dull care*, de Norman McLaren.

Na medida em que um filme abstrato pode usar formas que não são objetos do cotidiano, ele cria composições sem uma sensação de volume. As formas, em **4.131**, não nos dão nenhuma pista de profundidade de volume — elas não têm sombra, não têm uma forma reconhecível e não se movem de maneira a revelar novas visões que sugiram redondeza.

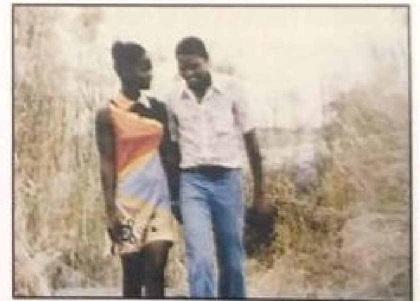
Os índices de profundidade também conformam *camadas* dentro da imagem. As camadas são níveis do espaço ocupado por pessoas ou objetos. Eles são descritos de acordo com a proximidade ou a distância da câmera: no espaço frontal, no espaço intermediário ou no espaço traseiro do plano.

Apenas uma tela totalmente em branco tem uma única camada. Sempre que uma forma, até mesmo uma forma abstrata, aparecer, vamos percebê-la como estando na frente de um plano de fundo. Em 4.131, as quatro formas de letras S vermelhas estão realmente pintadas à direita da superfície do quadro, já que essa é a área texturizada e mais clara. No entanto, a área texturizada parece estar por trás das quatro formas. O espaço, nesse caso, tem apenas duas camadas, como em uma pintura abstrata. Esse exemplo, como nossa cena de *A aventura*, sugere que um índice de profundidade mais básico é a **sobreposição**. As formas arredondadas de S têm contornos que se sobrepõem ao espaço de fundo, bloqueiam nossa visão dele, parecendo então estar mais perto de nós.

ACESSE O *BLOG*
Não importa se você assistir a *Coraline* em 3D ou numa versão em 2D, o filme faz um uso fascinante de pistas de profundidade para diferenciar a vida real da heroína da vida alternativa que ela encontra atrás de uma porta em seu quarto. Analisamos essas pistas em "Coraline, cornered". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=3789.**

Através da sobreposição, um grande número de camadas ou níveis pode ser definido. Em 4.56, retirado de *A chinesa*, de Jean-Luc Godard, três camadas distintas são apresentadas: o plano de fundo com recortes de moda, o rosto da mulher que sobrepõe o fundo e sua mão que sobrepõe a parte inferior do rosto. Na iluminação de três pontos, a iluminação de contorno acentua a sobreposição das camadas enfatizando o contorno do objeto, dessa forma, distinguindo-o drasticamente do plano de fundo. (Veja novamente 4.59, 4.64 e 4.66.)

As diferenças de cor também criam níveis de sobreposição. Como as cores frias ou pálidas tendem a ser ofuscadas, os cineastas normalmente as usam para planos de fundo, como o cenário. Como, por sua vez, as cores quentes ou saturadas tendem a se sobressair, tais matizes são frequentemente utilizados em figurinos ou outros elementos de primeiro plano, como no filme de Sarah Maldoror *Sambizanga* **(4.132)**. (Veja também 4.29, 4.34 e 4.126.)



4.132 — Em *Sambizanga*, o vestido da heroína tem cores muito quentes e bastante saturadas, o que o destaca nitidamente do fundo pálido.

Filmes de animação podem obter cores mais claras e mais saturadas do que a maioria das filmagens de ação real; dessa forma, os efeitos de profundidade podem ser igualmente mais vívidos. Na animação de Chuck Jones *O sapo da sorte* (*One froggy evening*) **(4.133)**, o amarelo luminoso do guarda-chuva e a pele verde brilhante do sapo fazem com que ele se destaque do vermelho mais escuro da cortina e dos tons de terra do chão do palco.



4.133 — Cores vivas enfatizam a sensação de extrema profundidade em *O sapo da sorte*.

Devido à sensibilidade do olho para diferenças, até mesmo os contrastes de cor menos chamativos podem sugerir um espaço tridimensional. Em *O dinheiro* (4.21-4.23), Robert Bresson utiliza uma paleta limitada e fria, assim como uma iluminação relativamente simples. No entanto, as composições destacam várias camadas por meio de sobreposição de quantidades ligeiramente diferentes de preto, marrom e azul-

claro. Nosso plano de *Casanova de Fellini* (4.39) articula duas camadas por meio de tons um pouco diferentes de vermelho. Por outro lado, um cineasta pode querer minimizar as diferenças de cor e as pistas de profundidade a fim de criar uma composição mais plana e mais abstrata (**4.134**).

No cinema, o *movimento* é um dos índices de profundidade mais importantes, uma vez que sugere fortemente camadas e volumes (4.129). A **perspectiva aérea** ou o obscurecimento de camadas espaciais distantes entre si é mais um índice de profundidade. Normalmente, nosso sistema visual assume que contornos mais nítidos, texturas mais claras e cores mais puras pertencem aos elementos do primeiro plano. Em planos de paisagem, o embaçamento ou obscurecimento de camadas espaciais distantes pode ser causado por neblina atmosférica real, como no filme de Güney *The wall (Duvar)* (**4.135**). Mesmo quando essa neblina é um fator menor, nossa visão tipicamente atribui contrastes de cor



4.134 — O filme de animação de Marjane Satrapi e Vincent Paronnaud *Persepolis* não diferencia as roupas das estudantes por iluminação de contornos ou diferenças de cor. O resultado é uma massa de preto, e, combinada com gestos repetitivos de mão das estudantes, a imagem sugere que o sistema escolar exige conformidade.



4.135 — A neblina enfatiza a distância entre árvores no espaço dianteiro e traseiro do plano em *The wall*.

forte para o espaço frontal, como no plano de *Sambizanga* (4.130). Além disso, muitas vezes a iluminação é manipulada em conjunto com o foco da lente para desfocar o espaço traseiro do plano (**4.136**).

Em **4.137**, a *mise-en-scène* fornece vários índices de profundidade: a sobreposição de contornos, sombras projetadas e **diminuição de tamanho**. Ou seja, as figuras e os objetos mais distantes de nós são vistos proporcionalmente menores; quanto menor a figura parece ser, mais longe acreditamos que ela está. Isso reforça a nossa sensação de que há um espaço profundo com distâncias consideráveis entre os vários níveis.

A mesma ilustração exibe drasticamente a *perspectiva linear*. Vamos considerar as relações de perspectiva mais detalhadamente no próximo capítulo, já que elas surgem tanto das propriedades da lente da câmera quanto da *mise-en-scène*. Por ora, podemos simplesmente observar que uma forte impressão de profundidade surge quando linhas paralelas convergem em um ponto de fuga distante. A perspectiva linear *descentrada* é ilustrada em 4.137; note que o ponto de fuga não é o centro geométrico. A perspectiva *central* está exemplificada na imagem 4.125 de *O contrato do amor*.

Todos esses índices de profundidade são *monoculares*, o que significa que a ilusão de profundidade requer entrada a partir de apenas um olho. A *estereopsia* é um índice de profundidade binocular. Ela resulta do fato de que nossos dois olhos veem o mundo a partir de ângulos ligeiramente diferentes. Em filmes bidimensionais, há uma única lente e, portanto, nenhum efeito de estereopsia. O cinema tridimensional usa duas lentes, as quais imitam a separação entre nossos olhos. Os óculos usados para assistir aos filmes 3D direcionam informações visuais diferentes para cada olho, criando uma ilusão mais forte de profundidade do que as pistas de profundidade monoculares podem proporcionar. A estereopsia é um índice de profundidade produzido pela cinematografia e não pela *mise-en-scène*, mas, obviamente, envolve a organização do material a ser filmado em profundidade.

Em muitos dos exemplos já fornecidos, foi possível notar que a *mise-en-scène* não serve simplesmente para direcionar a nossa atenção para elementos no espaço dianteiro do plano, mas sim para criar uma relação dinâmica entre as camadas dianteiras e de fundo do plano. Em 4.56, por exemplo, Godard mantém nossa atenção na composição como um todo usando planos de fundo chamativos. Nesse caso, figuras atrás da cabeça da atriz nos fazem examinar as várias formas pequenas rapidamente.

O plano de *A chinesa* é uma composição de **espaço frontal**. Nesse tipo de plano, a *mise-en-scène* sugere relativamente pouca profundidade e os níveis mais próximos e mais distantes do espaço parecem apenas ligeiramente separados. A tendência oposta é a composição de **espaço profundo**, na qual uma distância significativa parece separar os planos. Nosso exemplo de *A crônica de Anna Magdalena Bach* (*Chronik der Anna*



4.136 — Em *A carga da brigada ligeira* (*The charge of the light brigade*), de Michael Curtiz, a perspectiva aérea é artificialmente criada através da iluminação difusa no fundo do plano e de uma falta de foco claro atrás da personagem no espaço dianteiro do plano.



4.137 — Índice de profundidade no filme de Straub e Huillet *A crônica de Anna Magdalena Bach*.

ACESSE O *BLOG*

Para ver nossas reflexões sobre alguns filmes digitais em 3D, consulte "A turning point in digital projection?" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=1419**; "Bwana Beowulf" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=1669**; e "Coraline, cornered" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=3789.**



4.138 — Várias cenas de *Cinzas e diamantes* (*Popiół i diament*), de Wajda, criam um grande espaço dianteiro e um distante espaço de fundo.



4.139 — Leos Carax achata o espaço em *Boy meets girl* fazendo com que o ator no primeiro plano se misture ao anúncio na parede atrás dele.

Magdalena Bach) (4.137) exemplifica a *mise-en-scène* de espaço profundo. Muitas vezes, um diretor cria uma composição de espaço profundo deixando a camada dianteira do plano bastante grande e o fundo bastante distante (**4.138**).

Mise-en-scène de espaço frontal e *mise-en-scène* de espaço profundo são conceitos relativos. A maioria das composições apresenta um espaço moderadamente profundo, o que as coloca entre os extremos que acabamos de considerar. Às vezes uma composição manipula as pistas de profundidade para fazer um espaço parecer ainda mais profundo ou superficial do que realmente é, o que cria uma ilusão de ótica (**4.139**).

Agora, é interessante que você volte aos planos ilustrados anteriormente neste capítulo. Você vai perceber que essas imagens usam índices de profundidade de sobreposição, movimento, sombras projetadas, perspectiva aérea, diminuição de tamanho e perspectiva linear para criar relações distintas entre as camadas dianteiras e traseiras do plano.

O fato de que nossa visão é sensível às diferenças permite aos cineastas guiar a nossa percepção da *mise-en-scène*. Todos os índices de espaço da história interagem uns com os outros, trabalhando para enfatizar os elementos da narrativa, direcionar nossa atenção e estabelecer relações dinâmicas entre as áreas de espaço na tela. Podemos ver claramente essa interação em dois planos do filme de Carl Dreyer *Dias de ira* (*Vredens dag*).

No primeiro plano, a heroína, Anne, está diante de um painel de grades (**4.140**). Ela não está falando, mas já que é uma personagem importante no filme, a narrativa já nos direciona para ela. O cenário, a iluminação, o figurino e a expressão da figura criam pistas pictóricas que confirmam nossas expectativas. O cenário produz um motivo na tela de linhas horizontais e verticais que se cruzam nas curvas delicadas do rosto e dos ombros de Anne. A iluminação cria pontos de claridade na metade direita do quadro e um ponto de escuridão à esquerda, criando o equilíbrio pictórico. Anne é o ponto de encontro dessas duas áreas. Seu

rosto é modelado pela luz-chave relativamente forte vinda da direita, pela pouca iluminação de cima em seu cabelo e pela relativamente pouca luz de preenchimento. O figurino de Anne está coordenado com a iluminação na criação de um padrão de luz e escuridão: um vestido preto cortado por um colarinho branco, e um chapéu preto de borda branca, o que novamente enfatiza seu rosto.

O plano é relativamente raso, exibindo duas camadas maiores com pouca distância entre elas. O fundo ressalta o elemento mais importante, Anne. A grade geométrica rígida na parte traseira faz do rosto um pouco triste de Anne, o elemento mais expressivo no quadro, incentivando, assim, que nossa atenção se fixe nele. Além disso, a composição divide o espaço na tela, na horizontal, com o motivo da grade que atravessa a metade de cima, e, na vertical, com o vestido grave e escuro de Anne dominando a metade inferior. Como é comum, a zona superior é mais forte porque é ocupada pela cabeça e pelos ombros da personagem. A figura de Anne está posicionada um pouco fora do centro, mas ela está com o rosto virado para compensar a área vazia à direita. (Imagine o quão desequilibrado o plano estaria se ela estivesse virada para nós diretamente, e a mesma quantidade de espaço vazio fosse deixada à direita.) Assim, o equilíbrio da composição reforça a ênfase do plano na expressão de Anne. No geral, sem usar movimento, Dreyer canalizou nossa atenção por meio de linhas e formas, luz e escuridão, e as relações entre os espaços frontal e de fundo na *mise-en-scène*.

No segundo exemplo, também de *Dias de ira*, Dreyer atrai nossa atenção em um movimento para frente e para trás (**4.141**). Mais uma vez, o enredo nos guia, já que as personagens e a carroça são elementos narrativos cruciais. O som também ajuda, já que Martin está, naquele momento, explicando a Anne para que a carroça é utilizada. E a *mise-en-scène* também desempenha um papel. A diminuição de tamanho e as sombras projetadas estabelecem relações básicas entre o espaço dianteiro e de fundo, com Anne e Martin no espaço frontal e a carroça de madeira no fundo. O espaço é relativamente profundo (embora o espaço frontal não esteja tão exageradamente próximo como em *Cinzas e diamantes*, 4.38). A proeminência do casal e da carroça é reforçada pela linha, pela forma e pelos contrastes de iluminação. As figuras são definidas por contornos fortes e por figurinos escuros no cenário predominantemente iluminado. Diferentemente da maioria dos planos, esse coloca as figuras humanas na metade inferior do quadro, o que dá àquela zona uma importância incomum. A composição, portanto, cria um equilíbrio vertical, contrabalançando a carroça com o casal. Isso nos incentiva a olhar para cima e para baixo entre os dois objetos da nossa atenção.

Processos semelhantes funcionam em filmes coloridos. Em um plano de *A rotina tem seu encanto* (*Sanma no Aji*, **4.142**), nossa atenção está concentrada na noiva no centro do espaço frontal. Aqui muitos índices de



4.140 — *Dias de ira*: concentrando em uma única figura.



4.141 — *Dias de ira*: dividindo a atenção entre figuras frontais e de fundo.



4.142 — Um plano simples de *A rotina tem seu encanto* emprega vários índices de profundidade.



4.143 — As chaminés listradas estabelecem um motivo de cor para *A rotina tem seu encanto*.

profundidade estão funcionando. A sobreposição posiciona as duas figuras em duas camadas frontais do espaço, colocando-as contra uma série de camadas mais distantes. A perspectiva aérea deixa a folhagem da árvore um pouco fora de foco. O movimento então cria profundidade quando a noiva abaixa a cabeça. A diminuição de perspectiva torna menores os objetos mais distantes. A figura e a vestimenta clara da noiva, em prata, vermelho e dourado, destacam-se surpreendentemente das cores frias e suaves dos planos de fundo. Além disso, as cores trazem de volta um motivo vermelho e prata que começou no primeiro plano do filme (**4.143**).

Em todos esses casos, os elementos composicionais e os índices de profundidade funcionaram para concentrar nossa atenção nos elementos da narrativa. Mas esse não precisa sempre ser o caso. *Lancelot do lago* (*Lancelot du lac*), de Bresson, usa uma paleta limitada de tons escuros e metálicos, e cores quentes tendem a se destacar (**4.144**). Esse uso distrativo das cores se torna um motivo estilístico no filme.

Tempo

O cinema é uma arte do tempo, bem como do espaço. Então, nós não devemos ficar surpresos ao descobrir que muitos de nossos exemplos de composição bidimensional e espaço cênico tridimensional se desdobraram ao longo do tempo. O controle do diretor sobre a *mise-en-scène* rege não só *o que* vemos, mas *quando* vemos e por quanto tempo. Em nossa cena de *A aventura* entre Sandro e Cláudia no telhado, o *timing* dos movimentos das personagens, Sandro se afastando enquanto Cláudia se vira para nós, contribui para o efeito de uma revelação súbita e acentuada da ansiedade dela.



4.144 — Em *Lancelot do lago*, um grupo de cavaleiros conversando está centralizado e equilibrado no espaço frontal, mas uma manta de sela com tom púrpura rosado em um cavalo que passa momentaneamente distrai nosso olhar da ação.



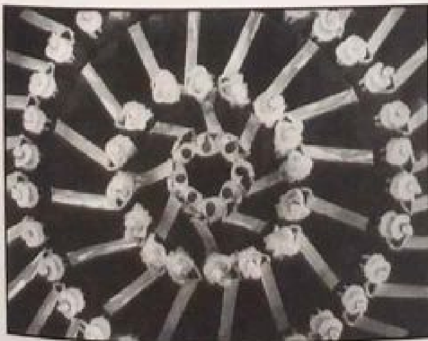
4.145 — O movimento lento e silencioso em *Jeanne Dielman*.

O diretor define a velocidade e a direção do movimento no plano. Uma vez que nossos olhos estão ajustados para perceber as mudanças, podemos notar as menores pistas. Em **4.145**, do filme de Chantal Akerman *Jeanne Dielman (Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles)*, a protagonista simplesmente descasca batatas. Esse filme feminista traça em detalhes minuciosos as rotinas diárias de uma dona de casa belga. A composição desse plano centraliza fortemente Jeanne e nenhum movimento concorrente nos distrai do seu preparo constante e eficiente de uma refeição. O mesmo ritmo é mantido ao longo do filme, de modo que, quando ela começa a variar seus hábitos, estamos preparados para perceber até os menores erros que ela comete sob pressão emocional.

Um plano bem mais cheio é **4.146**, de Busby Berkeley, em *Rua 42 (42nd Street)*. Essa cena filmada de cima apresenta movimentos fortemente opostos. Os anéis centrais e periféricos de dançarinos giram em uma direção, enquanto o segundo anel gira na direção contrária. Os dançarinos também balançam tiras de pano brilhante para frente e para trás. O resultado é uma composição parcialmente abstrata, mas fácil de compreender porque o movimento das rodas dentro das rodas tem uma clareza geométrica.

Os bailarinos em *Rua 42* estão sincronizados a um grau considerável, mas **4.147**, do filme de Jacques Tati *Play time, Tempo de diversão*, contém movimentos de velocidades diferentes, com diferentes ênfases visuais. Além disso, eles ocorrem em diferentes planos e seguem trajetórias contrastantes. Esses diversos movimentos estão de acordo com a tendência de Tati a encher suas composições com cenas engraçadas que competem por nossa atenção.

Como já vimos, examinamos o quadro fílmico em busca de informações. Esse exame coloca o tempo nitidamente em jogo. Apenas um plano muito curto nos obrigaria a tentar captar a imagem de uma só vez. Na maioria dos planos, ficamos com uma impressão inicial geral que cria expectativas formais. Essas expectativas são rapidamente modificadas conforme o nosso olho vagueia pelo quadro.



4.146 — Ritmo sincronizado em *Rua 42*.



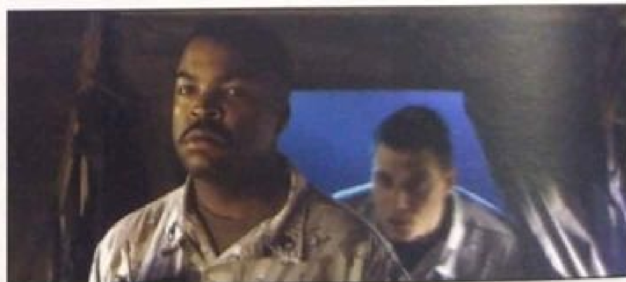
4.147 —Ritmos de movimento competindo em um plano cheio de *Play time, Tempo de diversão*.

Como é de esperar, o nosso exame do plano é fortemente afetado pela presença de movimento. A composição estática, como o nosso primeiro plano de *Dias de ira* (4.140), pode manter a nossa atenção em um único elemento (nesse caso, o rosto de Anne). Em contrapartida, uma composição que enfatiza o movimento fica mais ligada ao tempo porque nosso olhar pode ser direcionado de um lugar para outro pelas várias velocidades, direções e ritmos de movimentos. Na segunda imagem de *Dias de ira* (4.141), Anne e Martin estão de costas para nós (de modo que a expressão e o gesto ficam minimizados) e eles estão parados. Assim, o único movimento no quadro, o da carroça, captura a nossa atenção. Mas quando Martin fala e se vira, olhamos novamente para o casal, depois de volta para o carrinho e assim por diante, alternando nossa atenção dinamicamente.

Nosso processo de exame vinculado ao tempo envolve não apenas olhar de um lugar para outro em toda a tela, mas também, em certo sentido, verificar sua profundidade. Uma composição de espaço profundo, muitas vezes, usa eventos no espaço de fundo para criar expectativas sobre o que está prestes a acontecer no frontal. "A composição em profundidade não é simplesmente uma questão de riqueza pictórica", observou o diretor britânico Alexander Mackendrick. "Tem valor na narrativa da ação, no ritmo da cena. Dentro do mesmo quadro, o diretor pode organizar a ação de forma que a preparação para o que vai acontecer seja vista no espaço de fundo do que está acontecendo no momento".



4.148 — Neste plano de *Três reis*, o chefe Elgin entra para dizer aos soldados, festejando, que seu superior está chegando. Normalmente, quando uma personagem está olhando para a esquerda fora do campo, sua posição é um pouco descentrada à direita. Mas Elgin está posicionado à esquerda, o que torna a cortina da tenda atrás dele proeminente. Sem ter consciência disso, esperamos que alguma ação se desenvolva lá.



4.149 — Confirmando o alerta de Elgin, o oficial superior irrompe no espaço de fundo.



4.150 — O oficial vem para frente, o que é sempre uma maneira poderosa de assumir o controle da atenção do espectador. Ele se move de forma agressiva em primeiríssimo plano, o que aumenta o conflito enquanto ele exige saber onde os homens conseguiram álcool.

Nosso exemplo de *The dying swan* (4.118-4.121) ilustra o ponto de Mackendrick. O mesmo princípio é utilizado em **4.148-4.150**, de *Três reis* (*Three kings*). Nesse caso, o quadro começa desequilibrado, e o fato de que inclui uma porta nos fundos nos prepara para o desenvolvimento dramático da cena. Além disso, qualquer movimento vindo do espaço de fundo para o espaço frontal é um forte chamariz. Em momentos como esses, a *mise-en-scène* está nos preparando para o que vai acontecer e, ao despertar nossas expectativas, o estilo nos envolve com a ação em curso.

Os exemplos de *The dying swan* e *Três reis* também ilustram o poder da **frontalidade**. Ao explicar um plano de cinco minutos em seu filme *A costela de Adão* (*Adam's rib*), George Cukor indicou isso. Ele comentou como a advogada de defesa foi posicionada para concentrar nossa atenção na sua cliente, a qual está recitando as razões pelas quais atirou no marido (**4.151**). Katharine Hepburn "estava de costas para a câmera quase o tempo todo, mas isso tinha um significado: ela indicava para o público que eles deveriam olhar para Judy Holliday. Fizemos tudo aquilo sem um corte".

Em condições normais, o espectador espera que informações sobre a história se produzam mais do rosto de uma personagem do que de suas costas. A atenção do espectador irá ignorar, assim, as figuras que estão viradas de costas e se prender às figuras posicionadas frontalmente. Uma visão mais distante pode explorar a frontalidade, também. Em *A cidade das tristezas* (*Bei qing cheng shi*), de Hou Hsiao-hsien, a encenação de profundidade centraliza a mulher japonesa que vem visitar o hospital, e uma erupção de tecidos claros também chama a atenção para ela (**4.152**). Tão importante quanto isso é que as outras personagens estão de costas para nós. É característica do estilo de Hou empregar planos longos com pe-



4.151 — Em *A costela de Adão*, a esposa que atirou no marido recebe a ênfase maior pela iluminação de três pontos, seus gestos enérgicos e seu posicionamento frontal. Curiosamente, o centro exato do quadro é ocupado por uma enfermeira em segundo plano, mas Cukor a mantém fora de foco e sem se movimentar para que ela não seja uma distração para a atuação de Judy Holliday.



4.152 — Embora esteja mais longe da câmera, a mulher que visitava o hospital em *A cidade das tristezas* chama nossa atenção em parte porque é a única de frente.



4.153 — Em uma conversa em *Assim estava escrito* (*The bad and the beautiful*), nossa atenção está presa ao executivo de estúdio à direita porque as outras duas personagens estão afastadas de nós...



4.154 — ...mas quando o produtor se vira para a câmera, sua posição centralizada e sua postura frontal o enfatizam.

quenas alterações no movimento das figuras. O efeito suave e delicado de suas cenas depende de nossa visão dos rostos das personagens em relação aos corpos de outras e ao cenário geral.

A frontalidade pode mudar ao longo do tempo para orientar a nossa atenção para várias partes do plano. Nós já vimos a frontalidade alternada em funcionamento em nossa cena de *A aventura*, quando Sandro e Cláudia se viram de frente e de costas para nós (4.110, 4.111). Quando os atores estão em diálogo, um diretor pode permitir frontalidade para destacar um momento da interpretação de um ator e, em seguida, dar a outro artista mais destaque (**4.153, 4.154**). Esse dispositivo nos lembra que a *mise-en-scène* pode emprestar dispositivos da encenação teatral.

Um *flash* de frontalidade pode ser muito poderoso. Na cena de abertura de *Juventude transviada* (*Rebel without a case*), três adolescentes estão detidos na delegacia de polícia (**4.155**). Eles não conhecem um ao outro ainda. Quando Jim vê que Plato está tremendo, ele, embriagado, vem para frente para oferecer-lhe seu casaco esporte (**4.156, 4.157**). A frontalidade, o movimento à frente, a clara camisa branca e o posicionamento central de Jim enfatizam o seu gesto. Assim que Plato aceita o casaco, Judy se vira e percebe Jim, pela primeira vez (**4.158**). Como a virada repentina de Cláudia para a câmera, no nosso exemplo de *A aventura*, esta revelação súbita aguça nosso interesse. Ela nos prepara para o romance um tanto tenso que vai se desenvolver entre eles nas cenas posteriores. No geral, o cenário, a iluminação, o figurino e a encenação dessa cena cooperam para desenvolver o drama.

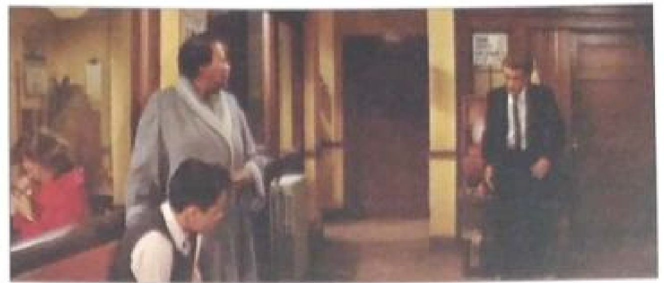
O diretor também pode conseguir um efeito forte negando a frontalidade, mantendo-nos em suspense sobre o que o rosto de uma personagem revela. Em um momento de clímax no filme de Kenji Mizoguchi *Elegia de Osaka* (*Naniwa ereji*), algumas das indicações de ênfase estão invertidas (**4.159, 4.160**). Temos a visão de um plano de conjunto em vez de uma visão mais aproximada, e a personagem está virada de costas para nós e se afastando da câmera pelos pontos escuros. Ayako está confessando a seu pretendente que foi amante de outro homem. A retirada dela transmite uma forte sensação de vergonha, e nós, como seu amigo, temos que julgar sua sinceridade com base em sua postura e voz. Nesse e em outros exemplos, várias técnicas de *mise-en-scène* ligam um momento a outro a fim de envolver-nos mais vividamente com a ação.

Funções narrativas da mise-en-scène *em* Nossa hospitalidade *(*Our hospitality*)*

Nossa hospitalidade, como a maioria dos filmes de Buster Keaton, exemplifica de que modo a *mise-en-scène* pode fazer progredir a narrativa e



4.155 — *Mise-en-scène* no quadro em *widescreen* em *Juventude transviada*.



4.156 — Jim vem para frente, chamando nossa atenção e despertando expectativas de uma interação dramática.



4.157 — Jim oferece sua jaqueta a Plato; sua ação centralizada e sua camisa branca bem iluminada fazem dele a figura dominante. Judy permanece um foco de interesse secundário, separada pela janela do escritório, mas destacada por seu casaco vermelho brilhante.



4.158 — Judy se vira abruptamente e a posição frontal do seu rosto assinala seu interesse por Jim.

criar um padrão de motivos. Como se trata de uma comédia, a *mise-en-scène* também cria piadas. *Nossa hospitalidade*, então, exemplifica o que vamos descobrir em nosso estudo de todas as técnicas fílmicas: um elemento individual quase sempre tem *várias* funções, não apenas uma.

Considere, por exemplo, como os cenários funcionam no enredo de *Nossa hospitalidade*. Para começar, ajudam a dividir o filme em cenas e a contrastar essas cenas. O filme começa com um prólogo que mostra como a rixa entre o McKays e os Canfields tem como resultado a morte do jovem Canfield e do pai da família McKay. Ficamos em suspense sobre o destino do bebê, Willie. A mãe de Willie foge do sul com o filho, indo para o norte (ação que nos é narrada basicamente por uma legenda).

O enredo salta muitos anos à frente para dar início à ação principal, com Willie crescido morando em Nova York. Há uma série de piadas sobre a vida na metrópole no início do século XIX, o que cria um forte contraste com a cena do prólogo. Somos levados a perguntar como esse local vai se relacionar com as cenas do sul. Logo, Willie recebe a notícia de que herdou a casa de seus pais no sul. Uma série de cenas curtas e divertidas é mostrada na sequência, enquanto ele toma um trem antigo de volta para sua terra natal. Durante essas cenas, Keaton usa locais reais; contudo, ao posicionar os trilhos do trem de diferentes maneiras, ele explora as paisagens de forma a obter efeitos cômicos surpreendentes e incomuns, os quais examinaremos a seguir.



4.159 — No auge do drama em *Elegia de Osaka*, Kenji Mizoguchi faz com que a heroína se afaste de nós, em profundidade...



4.160 — ...e, conforme ela passa através de pontos de escuridão distante, nossa curiosidade sobre o seu estado emocional se intensifica.

"O aspecto mais marcante dos filmes de Keaton foi a quantidade de trabalho dispensada para cada piada. O valor de uma produção em tal escala exige mais do que um simples desejo de fazer as pessoas rirem. Não é de estranhar que, durante sua infância, Keaton queria ser um engenheiro civil."

— Kevin Brownlow, historiador do cinema

O restante do filme trata dos movimentos de Willie pela pequena cidade sulista. No dia de sua chegada, ele passeia pelo local e se coloca em uma série de situações cômicas. Naquela noite, ele fica na própria casa dos Canfields. Uma perseguição longa ocorre no dia seguinte; a movimentação acontece pelo campo e de volta para a casa dos Canfields, onde se dá a resolução da rixa. Assim, a ação depende muito das mudanças de cenário que estabelecem as duas viagens de Willie, quando era bebê e, depois, adulto, e, mais tarde, suas andanças para escapar da perseguição de seus inimigos. A narração é relativamente solta, depois que Willie chega ao sul, sendo alternada entre ele e os membros da família Canfield. Normalmente, sabemos mais onde eles estão do que o próprio Willie, e a narrativa gera suspense mostrando os irmãos indo na direção dos lugares em que Willie está se escondendo.

Cenários específicos cumprem funções narrativas distintas. A propriedade McKay, que Willie acha que seria uma mansão, acaba por ser um barraco caindo aos pedaços. A casa dos McKays está em contraste com a casa grande de estilo palaciano dos Canfields. Em termos narrativos, a casa da família Canfield ganha ainda mais importância funcional quando o pai Canfield proíbe seus filhos de matar Willie nas instalações: "O nosso código de honra nos proíbe de matá-lo enquanto ele for um hóspede em nossa casa". (Ao ouvir isso, Willie fica determinado a *nunca* ir embora.) Ironicamente, a casa dos inimigos de Willie se torna o único lugar seguro na cidade, e muitas cenas são organizadas em torno dos irmãos Canfield tentando atrair Willie para fora. No final do filme, outro cenário se torna significativo: a paisagem de prados, montanhas, margens de rios, corredeiras e cachoeiras, na qual os Canfields perseguem Willie. Finalmente, a rixa termina na própria casa dos Canfields, agora com Willie sendo acolhido como marido da filha. O padrão de desenvolvimento é claro: indo do tiroteio de abertura na casa dos McKays, o qual destrói a família de Willie, até a cena final na casa dos Canfields, em que Willie se torna parte de uma nova família. Assim, cada cenário se torna altamente motivado pelo sistema narrativo de causas e efeitos, paralelos, contrastes e desenvolvimento geral.

A mesma motivação narrativa marca o uso que o filme faz do figurino. Willie é caracterizado como um rapaz da cidade por seu terno engomadinho, e a ostentação sulina do patriarca Canfield é representada por seu terno branco de fazendeiro. Os adereços se tornam importantes aqui: a mala e o guarda-chuva de Willie mostram de forma sucinta seu papel de visitante e viajante, e as pistolas sempre presentes dos Canfields nos lembram de seu objetivo de continuar a rixa. Além disso, uma mudança de figurino (Willie se disfarça de mulher) permite a ele escapar da casa dos Canfields. No final, quando as personagens entregam suas armas, a rixa acaba.



4.161 — Em *Nossa hospitalidade*, quando o patriarca McKay abana seu chapéu para apagar o lampião, a iluminação se altera de uma mistura suave de luz-chave, luz de preenchimento e contraluz...



4.162 — ...para uma luz-chave única da lareira.



4.163 — No mesmo quadro, vemos tanto a causa — a divertida ignorância do maquinista, visto de frente — como o efeito — os vagões descontrolados.

Assim como o cenário, a iluminação em *Nossa hospitalidade* tem funções gerais e específicas. O filme alterna cenas escuras com cenas na luz do dia. A rixa do prólogo acontece à noite; a viagem de Willie ao sul e suas andanças pela cidade ocorrem durante o dia; naquela noite, Willie vai jantar na casa dos Canfields e fica como hóspede; no dia seguinte, os Canfields o perseguem; e o filme termina naquela noite com o casamento de Willie e a filha de Canfield. Mais especificamente, a maior parte do filme é uniformemente iluminada pelo método de três pontos. No entanto, a ação sombria do prólogo se passa com iluminação lateral concentrada (**4.161**, **4.162**). Mais tarde, a cena do crime usa muitos *flashes* de luz — relâmpagos, tiros — que cortam intermitentemente a escuridão geral. Como essa iluminação esporádica esconde-nos parte da ação, isso ajuda a criar suspense. Os tiros em si são vistos apenas como *flashes* na escuridão, e temos que esperar até o próximo lampejo de um relâmpago para saber o resultado: as mortes de ambos os adversários.



4.164 — Os irmãos Canfield, no espaço frontal, fazem planos para atirar em Willie, que os escuta no fundo.

Mais econômico que tudo isso é o fato de que praticamente todas as partes da atuação funcionam para apoiar e fazer progredir a cadeia de causa e efeito da narrativa. A maneira como Canfield bebe e saboreia sua bebida de hortelã [*julepo*] estabelece seus modos sulinos; sua hospitalidade sulina, o que, por sua vez, não permitirá que ele atire em um convidado em sua casa. Da mesma forma, cada movimento de Willie expressa sua timidez ou sua engenhosidade.



4.165 — Enquanto Willie caminha desavisado no espaço de fundo, um dos Canfield o espera, no plano frontal, para emboscá-lo.

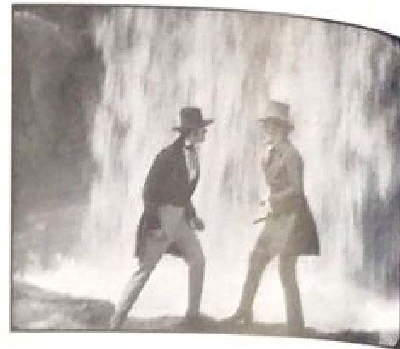
Ainda mais concisa é a forma como o filme usa a encenação em profundidade para apresentar dois eventos narrativos simultaneamente. Enquanto o maquinista dirige a locomotiva, os outros carros o ultrapassam em um trilho paralelo (**4.163**). Em outros planos, o conhecimento ou desconhecimento de Willie de uma situação é apresentado através de camadas espaciais exploradas em profundidade (**4.164**, **4.165**). Graças a tais arranjos espaciais, Keaton é capaz de unir dois eventos da história, o que resulta em uma construção narrativa amarrada e em uma narração relativamente solta. Em 4.164, sabemos o que Willie sabe e esperamos



4.166 — Depois de uma explosão que destrói uma represa, a água cai de um penhasco e cria uma cachoeira.



4.167 — A nova cachoeira começa a esconder Willie, que estava sentado pescando...



4.168 — ...e, na hora que os Canfields chegam correndo em primeiro plano, ele está invisível.

que ele, eventualmente, fuja agora que sabe dos planos dos irmãos. Mas, em 4.165, sabemos, e Willie não, que o perigo o espreita ao virar a esquina. Isso tem como resultado o suspense porque nos perguntamos se a emboscada dos Canfields será bem-sucedida.

Todos esses dispositivos para a economia narrativa unificam consideravelmente o filme, mas alguns outros elementos da *mise-en-scène* funcionam como motivos específicos. Para começar, há a briga repetida entre marido e esposa anônimos. A caminho de sua propriedade, Willie passa por um marido estrangulando sua esposa. Ele intervém para protegê-la; a mulher, por sua vez, ataca Willie por sua intromissão. No seu caminho de volta, Willie passa pelo mesmo casal, ainda brigando, mas o evita cuidadosamente. No entanto, a mulher lhe dirige um pontapé enquanto ele passa. A mera repetição do motivo fortalece a unidade narrativa do filme e funciona tematicamente, também, como outra piada sobre as contradições em torno da ideia de hospitalidade.

Outros motivos se repetem. O primeiro chapéu de Willie é alto demais para ser usado em um vagão sacolejante de trem. (Quando o chapéu é amassado, ele o troca por um chapéu mais baixo, marca registrada de Keaton.) O segundo chapéu de Willie serve para distrair os Canfields quando Willie brinca de jogar e pegar com seu cachorro. A água é também um motivo importante no filme. A chuva esconde de nós os assassinatos, no prólogo, e, mais tarde, salva Willie de ter de sair da casa dos Canfield depois do jantar. ("Seria a morte de qualquer um sair em uma noite como esta!") Um rio tem funções significativas na perseguição final. E uma cachoeira aparece logo após a chegada de Willie ao sul (**4.166**). Essa cachoeira inicialmente protege Willie, escondendo-o (**4.167**, **4.168**), mas depois se torna uma ameaça a ele e à filha de Canfield porque quase os arrasta (4.174).

Dois motivos específicos ajudam a unificar a narrativa. Primeiramente, há a recorrência de um quadrinho bordado que está pendurado na parede dos Canfield: "Ame seu vizinho". Ele aparece inicialmente no prólogo do filme, quando sua visão motiva a tentativa de Canfield de

acabar com a rixa. O quadrinho reaparece no final quando Canfield, enfurecido porque Willie se casou com sua filha, olha para a parede, lê as inscrições e resolve interromper os anos de rixa. Sua mudança de atitude é motivada pelo aparecimento anterior do motivo.

O filme também usa as estantes de armas como um motivo. No prólogo, cada um dos duelistas vai até seu móvel sobre a lareira pegar sua pistola. Mais tarde, quando Willie chega à cidade, os Canfields correm para sua estante de armas e começam a carregar suas pistolas. Perto do final do filme, quando os Canfields voltam para casa, depois de não conseguir encontrar Willie, um dos filhos percebe que a estante de armas está, então, vazia. E, na cena final, quando os Canfields aceitam o casamento e entregam suas armas, Willie começa a tirar de seu corpo uma variedade absurda de pistolas que pegara, como precaução, do estoque dos Canfields. Assim, os motivos da *mise-en-scène* unificam o filme através de sua repetição, de sua variação e de seu desenvolvimento.

Contudo, *Nossa hospitalidade* é mais do que um filme cujo sistema narrativo se relaciona economicamente aos motivos da *mise-en-scène*. É uma comédia e uma das mais engraçadas. Não é de surpreender que Keaton, então, use a *mise-en-scène* para criar piadas. De fato, o filme é tão unificado que a maioria dos elementos responsáveis pela economia narrativa também funciona para produzir efeitos cômicos.

A *mise-en-scène* está cheia de elementos individualmente cômicos. Os cenários são explorados para fazer rir — a propriedade McKay caindo aos pedaços, a rua Broadway de 1830, o túnel de trem especialmente moldado para encaixar-se ao trem antigo e sua chaminé (**4.169**). Efeitos cômicos causados pelo figurino também se destacam. O disfarce de Willie como uma mulher é revelado pela saia presa na parte de trás; mais tarde, Willie coloca o mesmo traje em um cavalo para distrair os Canfields. De maneira mais forte, a comédia surge a partir do comportamento das figuras. O chute alto do maquinista da ferrovia inesperadamente arranca fora o chapéu do fiscal (**4.170**). O patriarca Canfield afia sua faca energicamente a apenas alguns centímetros da cabeça de Willie. Quando Willie cai no fundo do rio, ele fica lá olhando para a esquerda e para a direita, usando a mão para fazer sombra nos seus olhos, antes que perceba onde está. Mais tarde, Willie é levado rio abaixo, saltando para fora da água como um peixe e deslizando entre as pedras.

Talvez o único aspecto da *mise-en-scène* que compete com o brilhantismo cômico do comportamento das figuras seja o uso que o filme faz do espaço profundo para criar as piadas. Muitos dos planos que já examinamos funcionam também para criar o efeito de comédia: O engenheiro está totalmente alheio à separação dos vagões da locomotiva (veja 4.163), assim como Willie não sabe que o filho de Canfield está fatalmente à espreita em primeiro plano (4.165).



4.169 — O túnel cortado para caber o trem à moda antiga.



4.170 — No papel de maquinista, o pai de Keaton, Joe, usou sua famosa acrobacia *vaudeville* de chute alto para obter o efeito cômico.



4.171 — O motivo começa quando Willie é jogado na água.



4.172 — Preso a Willie, o filho de Canfield cai do penhasco



4.173 — ...e Willie se prepara para ser puxado logo depois



4.174 — Willie balança como um peixe na ponta de um tronco.

Ainda mais impressionante, porém, é o efeito cômico do espaço profundo que se segue à demolição da barragem. Os irmãos Canfield procuram Willie pela cidade. Enquanto isso, Willie se senta em uma pedra para pescar. Conforme a água brota da barragem e cai do penhasco, ela cobre completamente Willie (4.167). Naquele mesmo instante, os irmãos Canfield aparecem no plano de ambos os lados do quadro, ainda à procura de sua vítima (4.168). O esconderijo de água de Willie o reduz a um fundo neutro para a movimentação dos Canfields. Essa súbita irrupção da nova ação na cena nos surpreende em vez de gerar suspense, já que não sabíamos que os irmãos Canfield estavam tão perto. Nesse caso, a surpresa é crucial para a comédia.

Por mais atraentes que sejam as piadas individuais, *Nossa hospitalidade* padroniza seus aspectos cômicos como o faz com os outros motivos. O motivo da viagem no filme frequentemente cria uma série de piadas, de acordo com um princípio formal de tema e variações. Por exemplo, durante a viagem de trem ao sul, uma série de piadas se baseia na ideia do encontro das pessoas com o trem. Várias pessoas acabam por vê-lo passar, um vagabundo se prende às rodas do trem e um velho atira pedras na locomotiva. Outra série rápida de cenas engraçadas tem como tema os trilhos do trem. As variações incluem um trilho cheio de irregularidades, um burro que bloqueia os trilhos, trilhos enrolados e ondulados e, finalmente, a falta total dos trilhos.

Contudo, a série mais complexa de temas e variações pode ser vista no motivo "peixe no anzol". Depois de algum tempo na cidade, Willie está pescando e fisga um peixe minúsculo. Pouco depois, um enorme peixe o puxa para dentro d'água (**4.171**). Mais tarde no filme, através de uma série de contratempos, Willie fica amarrado por uma corda a um dos filhos de Canfield. Muitas cenas engraçadas surgem a partir dessa ligação tipo cordão umbilical, especialmente uma que resulta em Canfield sendo puxado para dentro da água como Willie fora anteriormente.

Provavelmente, o plano mais engraçado do filme ocorre quando Willie percebe que, como o filho de Canfield caiu do penhasco (**4.172**), logo, ele também deve cair (**4.173**). Mas mesmo depois de Willie se soltar de Canfield, a corda permanece presa a sua cintura. Assim, no clímax do filme, Willie fica pendurado em uma tora sobre a cachoeira (**4.174**). Nesse caso, novamente, um elemento cumpre múltiplas funções. O dispositivo "peixe no anzol" faz a narrativa progredir, torna-se um motivo que unifica o filme e toma seu lugar no conjunto de cenas engraçadas paralelas que envolvem variações de Willie na corda. Isso acontece de tal forma que *Nossa hospitalidade* se torna um excelente exemplo da integração da *mise-en-scène* cinematográfica com a forma narrativa.

RESUMO

O espectador que quiser estudar a *mise-en-scène* deve procurar por ela sistematicamente. Devemos observar, antes de tudo, de que modo o cenário, o figurino, a iluminação (fotografia), a expressão das figuras se apresentam em determinado filme. Para começar, podemos acompanhar apenas um tipo de elemento, por exemplo, o cenário ou a iluminação, em uma cena.

Devemos também refletir sobre a estruturação dos elementos da *mise-en-scène*. Como eles funcionam? Como compõem motivos que se entrelaçam durante todo o filme? Além disso, devemos perceber como a *mise-en-scène* é estruturada no tempo e no espaço para atrair e guiar nossa atenção durante o processo de assistir ao filme e para criar suspense ou surpresa.

Finalmente, devemos tentar relacionar o sistema da *mise-en-scène* com a forma do filme como um todo. Neste processo, preconceitos inflexíveis e imediatos sobre realismo têm menos valor do que a abertura à grande variedade de possibilidades da *mise-en-scène*. Termos essas possibilidades em vista nos ajudará melhor a determinar as funções da *mise-en-scène*.

DAQUI PARA FRENTE

Sobre as origens da mise-en-scène

Como um conceito, a *mise-en-scène* remonta ao teatro do século XIX. Para uma introdução histórica relevante para o cinema, consulte Oscar G. Brockett e Robert R. Findlay, *Century of In-novation* (Englewood Cliffs, NJ, Prentice-Hall, 1973). As obras sobre cinema mais conhecidas são Nicolas Vardac, *Stage to screen* (Cambridge, MA, Harvard University Press, 1949), e Ben Brewster e Lea Jacobs, *Theatre to cinema: Stage pictorialism and the early feature film* (Oxford, Oxford University Press, 1997).

Sobre realismo na mise-en-scène

Muitos teóricos do cinema analisaram o cinema como um meio realista por excelência. Para esses teóricos, dentre eles: Siegfried Kracauer, André Bazin e V. F. Perkins, o poder do cinema reside na sua capacidade de apresentar uma realidade reconhecível. O teórico realista, portanto, valoriza muitas vezes a autenticidade no figurino e no cenário, a atuação natural e a iluminação não estilizada. "A principal função do cenário", escreve Perkins, "é proporcionar um ambiente verossímil para a ação" (*Film as film* [Baltimore, Penguin, 1972], p. 94). Bazin elogia os filmes italianos neorrealistas da década de 1940 pela "fidelidade à vida cotidiana no roteiro, a verdade em seu lugar por parte de um ator" (*What is cinema?*, vol. 2 [Berkeley, University of California Press, 1970], p. 25).

Ainda que a *mise-en-scène* seja sempre um produto da seleção e da escolha, o teórico realista pode valorizar o cineasta que cria uma *mise-en-scène* aparentando ser realidade. Kracauer sugere que, mesmo aparentemente irreais, números de música e dança em um musical podem parecer espontâneos (*Theory of film* [Nova York, Oxford University Press, 1965]), e Bazin considera um filme de fantasia como *O balão vermelho* (*Le ballon rouge*) realista porque, nesse filme, "o que é imaginário na tela tem a densidade espacial de algo real" (*What is cinema?*, vol. 1 [Berkeley, University of California Press, 1966], p. 48).

Esses teóricos atribuem ao cineasta a tarefa de representar alguma realidade histórica, social ou estética através da seleção e da organização da *mise-en-scène*. Embora este livro adie a consideração do problema — ele está mais estritamente no domínio da teoria do cinema — vale a pena examinar a controvérsia realista. Christopher Williams, em *Realism and the cinema* (Londres, Routledge & Kegan Paul, 1980), revê muitos ponto na área.

Computação gráfica e mise-en-scène

Animações, digitais ou em 3D, tipicamente, envolvem alguns programas amplamente utilizados, como Maya, para criar movimento, e Renderman, para adicionar textura de superfície. Os animadores lidam com as necessidades específicas de seus projetos através do desenvolvimento de novos *softwares* para criar efeitos como fogo, água e folhagem em movimento. As figuras a ser animadas são criadas pelo exame de cada superfície de uma maquete (um modelo detalhado, como o dinossauro em 1.29) ou usando a captura de movimentos ("*mocap*"), filmando atores ou animais em figurino de cor neutra cobertos com pontos, os quais são as únicas coisas visíveis para a câmera. Os pontos são conectados por linhas para criar um "esqueleto" da imagem em movimento, e o computador gradualmente adiciona camadas mais detalhadas para construir uma figura com textura, tridimensional, em movimento. Os planos de fundo também podem ser criados digitalmente com programas de pintura de cenário [*matte-painting*]. Para animação de figuras, consulte *The art of Maya: an introduction to 3D computer graphics*, 3ª ed. (Alameda, CA, Sybex, 2007), que inclui um CD-ROM com material introdutório.

Para longas-metragens de ficção, a animação 3D se tornou viável com a composição digital, usada para o ciborgue T-1000 em *Exterminador do futuro 2: O julgamento final*. Nesse filme, foi pintada uma grade no corpo do ator, e o ator foi filmado executando movimentos. Quando o filme foi digitalizado, os padrões de mudança na grade foram traduzidos para um código digital semelhante ao usado em discos compactos. Então, novas ações puderam ser criadas no computador quadro a quadro. Para ver uma discussão sobre isso, consulte Jody Duncan, "A once and future war", *Cinefex* 47 (agosto, 1991), pp. 4-59. Desde *Exterminador 2*, programas de *software* sofisticados permitiram aos diretores criar "atores" inteiramente a partir de modelos que podem ser digitalizados em um computador e, em seguida, animados. O primeiro exemplo mais famoso é o rebanho de galimimos em *Jurassic Park — O Parque dos Dinossauros* (*Jurassic Park*). As fases do processo de criação de imagem para esse filme são explicadas por Jody Duncan, "The beauty in the beasts", *Cinefex* 55 (ago., 1993), pp. 42-95. Foram usadas síntese de imagem analógica e composição digital em *Matrix* (*The Matrix*); para o plano de fundo, consulte Kevin H. Martin, "Jacking into the Matrix", *Cinefex* 79 (out., 1999), pp. 66-89. A renderização de personagens humanos realistas e de personagens humanoides dependia de encontrar uma maneira de criar a característica ilusoriamente translúcida da pele. As personagens como Jar Jar Binks em *Guerra nas estrelas: Episódio I — A ameaça fantasma* e, especialmente, o Gollum em *O Senhor dos Anéis* (*Lord of the Rings*) finalmente alcançaram esse objetivo. Veja a *Cinefex* 78 (jul. 1999), completamente devotada ao capítulo *A ameaça fantasma*; Joe Fordham, "Middle-Earth Strikes Back", *Cinefex* 92 (jan., 2003), pp. 70-142; e Joe Fordham, "Journey's End", *Cinefex* 96 (jan., 2004), pp. 55-142. Os efeitos visuais de computador tornaram-se tão comuns que qualquer edição da *Cinefex* apresenta detalhes da tecnologia usada em um ou mais filmes recentes.

A combinação de filmagem de ação real com animação por computador criou uma gama nova de efeitos cinematográficos. O desejo de Méliès de deslumbrar o público com os místicos poderes da *mise-en-scène* continua a dar frutos.

Aspectos particulares da mise-en-scène

Sobre figurino, consulte Elizabeth Lees, *Costume design in the movies* (Londres, BCW, 1976), e Edward

Maeder (ed.), *Hollywood and history: Costume design in film* (Nova York, Thames & Hudson, 1987). Veja também Vincent J.-R. Kehoe, *The technique of the professional make-up artist* (Boston, Focal Press, 1995).

Léon Barsacq, com assistência cuidadosa de Elliott Stein, produziu uma história abrangente do cenário, *Caligari's cabinet and other grand illusions: A history of film design* (Nova York, New American Library, 1976). Outros estudos importantes sobre o cenário no cinema são os de Charles Affron e Mirella Jona Affron, *Sets in motion: Art direction and film narrative* (New Brunswick, NJ, Rutgers University Press, 1995); Dietrich Meumann (ed.), *Film architecture: Set designs from "Metropolis" to "Blade runner"* (Munique, Prestel, 1996); e C. S. Tashiro, *Pretty pictures: Production design and the history of film* (Austin, University of Texas Press, 1998). Para ver entrevistas interessantes com cenógrafos, consulte Vincent LoBrutto, *By design* (Nova York, Praeger, 1992), e Peter Ettedgui, *Production design & art direction* (Woburn, MA, Focal Press, 1999). Uma visão geral excelente é oferecida por Vincent LoBrutto em *The filmmaker's guide to production design* (Nova York, Allworth, 2002). Veja também Peter Ettedgui, *Production design and art direction* (Woburn, MA, Focal Press, 1999). O livro maravilhosamente ilustrado de Pascal Pinteau *Special effects: An oral history* (Nova York, Abrams, 2003) trata não apenas dos modelos e efeitos digitais, mas também de maquiagem, cenário e até mesmo de passeios em parque temático.

Uma análise abrangente da atuação no cinema é feita por Richard Dyer, *Stars* (Londres, British Film Institute, 1979). Esse livro é complementado por Charles Affron, *Star acting: Gish, Garbo, Davis* (Nova York, Dutton, 1977), e James Naremore, *Acting in the cinema* (Berkeley, University of California Press, 1988). Guias práticos úteis: Patrick Tucker, *Secrets of screen acting* (Nova York, Routledge, 1994), e Tony Barr, *Acting for the camera* (Nova York, Perennial, 1986). As maneiras pelas quais uma atuação pode ser integrada com a forma geral de um filme são consideradas em dois outros manuais: *The film director's intuition: Script analysis and rehearsal techniques*, de Judith Wilson (Studio City, CA, Michael Wiese, 2003), e *Friendly enemies: Maximizing the director-actor relationship*, de Delia Savi (Nova York, Billboard, 2003). Técnicas de encenação no teatro são exaustivamente explicadas por John Terry Converse em *Directing for the stage* (Colorado Springs, Meriwether, 2005). Michael Caine, em *Acting in film: An actor's take on movie making* (Nova York, Applause Books), oferece uma discussão excelente e detalhada; recomendamos também o vídeo que acompanha o livro, *Michael Caine on acting in film*.

Duas ótimas pesquisas sobre iluminação são a de Kris Malkiewicz, *Film lighting: Talks with Hollywood's cinematographers and gaffers* (Nova York, Prentice-Hall, 1986), e a de Gerald Millerson, *Lighting for television & film*, 3ª ed. (Boston, Focal Press, 1999). John Alton em *Painting with light* (Nova York, Macmillan, 1949) e Gerald Millerson em *Technique of lighting for television and motion pictures* (Nova York, Hastings House, 1972) fornecem discussões mais antigas, com ênfase nas práticas clássicas de Hollywood. Veja também John Jackman, *Lighting for digital video and television*, 2ª ed. (San Francisco, CMP, 2004). Uma referência útil é fornecida por Richard K. Ferncase em *Film and video lighting terms and concepts* (Newton, MA, Focal Press, 1995).

Profundidade

Historiadores da arte vêm estudando há muito tempo como uma imagem bidimensional pode ser criada para sugerir um espaço profundo. Uma pesquisa introdutória abrangente é a de William V. Dunning, *Changing images of pictorial space: A history of spatial illusion in painting* (Syracuse, Syracuse University Press, 1991). A história traçada por Dunning da pintura ocidental enfatiza a manipulação de cinco técnicas que foram consideradas neste capítulo: a perspectiva linear, o sombreamento, a separação dos planos, a perspectiva atmosférica e a perspectiva de cor.

Ainda que os diretores de cinema tenham, naturalmente, manipulado a profundidade e a falta dela

na imagem desde o início do cinema, a compreensão crítica dessas qualidades espaciais não surgiu até a década de 1940. Foi então que André Bazin chamou a atenção para o fato de que certos diretores encenavam seus planos em espaços incomumente profundos. Bazin destacou F. W. Murnau (por *Nosferatu* [*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*] e *Aurora* [*Sunrise — A song of two humans*]), Orson Welles (por *Cidadão Kane* e *Soberba* [*The magnificent Ambersons*]), William Wyler (por *Pérfida* [*The little foxes*] e *Os melhores anos de nossas vidas* [*The best years of our lives*]), e Jean Renoir (por praticamente todo seu trabalho da década de 1930). Ao nos oferecer a profundidade e a ausência dela [o achatamento] como categorias de análise, Bazin aumentou nossa compreensão da *mise-en-scène*. (Veja "The evolution of the language of cinema", em *What is cinema?*, vol. 1.) Curiosamente, Sergei Eisenstein, que é frequentemente posto em oposição a Bazin, discutiu explicitamente os princípios de encenação em espaço profundo na década na década de 1930, como registrado por seu discípulo fiel, Vladimir Nizhny, em *Lessons with Eisenstein* (Nova York, Hill & Wang, 1962). Eisenstein pediu a sua turma para encenar uma cena de assassinato em um único plano e sem movimento da câmera; o resultado foi um uso surpreendente de extrema profundidade de campo e movimento dinâmico na direção do espectador. Para uma discussão sobre isso, consulte David Bordwell, *The cinema of Eisenstein* (Cambridge, MA, Harvard University Press, 1993), Capítulos 4 e 6. Para uma visão histórica geral sobre a profundidade de campo na *mise-en-scène*, consulte David Bordwell, *On the history of film style* (Cambridge, MA, Harvard University Press, 1997), Capítulo 6.

Design *de cores*

Duas discussões claras e agradáveis sobre a estética de cores no geral são a de Luigina De Grandis, *Theory and use of color*, trad. John Gilbert (Nova York, Abrams, 1986), e a de Paul Zelanski e Mary Pat Fisher, *Colour for designers and artists* (Londres, Herbert Press, 1989).

Para discussão geral sobre a estética do filme colorido, consulte Raymond Durgnat, "Colours and contrasts", *Films and Filming* 15, 2 (nov., 1968), pp. 58-62; e William Johnson, "Coming to terms with color", *Film Quarterly* 20, 1 (outono, 1966), pp. 2-22. A análise mais detalhada da organização de cores em filmes é a de Scott Higgins, *Harnessing the rainbow: Technicolor design in the 1930s* (Austin, University of Texas Press, 2006).

Composição do quadro e o olho do espectador

O plano do filme é como tela do pintor: deve ser preenchido, e o espectador deve ser orientado a perceber certas coisas (e a não perceber outras). Por essa razão, a composição do filme deve muito aos princípios desenvolvidos nas artes gráficas. Um bom estudo básico de composição é o de Donald L. Weismann, *The visual arts as human experience* (Englewood Cliffs, NJ, Prentice-Hall, 1974), que apresenta muitos pontos interessantes sobre profundidade também. Discussões mais elaboradas podem ser encontradas em Rudolf Arnheim, *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*, rev. ed. (Berkeley, University of California Press, 1974), e seu *The power of the center: A study of composition in the visual arts*, 2ª ed. (Berkeley, University of California Press, 1988). Veja também Peter Ward, *Picture composition for film and television* (Londres, Focal Press, 1996).

André Bazin sugeriu que os planos encenados em profundidade e filmados em foco de profundidade davam ao olho do espectador uma maior liberdade do que planos mais rasos e chatos: o olhar do observador pode vaguear pela tela. (Veja Bazin, *Orson Welles* [Nova York, Harper & Row, 1978].) Noël Burch discorda: "Todos os elementos na imagem de qualquer filme dado são percebidos como iguais em importância" (Burch, *Theory of film practice* [Princeton, NJ, Princeton University Press, 1981], p. 34). Pesquisas psicológicas sobre a percep-

ção pictórica sugerem, no entanto, que os espectadores realmente examinam as imagens de acordo com sugestões específicas. No cinema, pistas visuais estáticas de "quando olhar para onde" são reforçadas ou enfraquecidas pelo movimento das figuras ou da câmera, pela trilha sonora, pela montagem e pela forma geral do filme. A pesquisa psicológica é descrita por Robert L. Solso, *Cognition and the visual arts* (Cambridge, MA, MIT Press, 1994), pp. 129-56. Em *Figuras traçadas na luz* (Campinas, Papirus, 2008), David Bordwell estuda a maneira como o cineasta usa a encenação e a composição do quadro para guiar o exame do plano feito pelo espectador.

Websites

www.thescenographer.com/ — *Website* da revista *The Scenographer*, que lida com o *design* de produção e figurino, fornece alguns artigos *on-line*.
www.makeupmag.com/ — *Website* da *Make-Up Artist Magazine*, diário profissional para pessoas que trabalham com televisão e cinema, fornece alguns artigos *on-line*.
www.16-9.dk/2003-06/side11_minnelli.htm/ — Em um artigo bem ilustrado, "Medium shot gestures: Vincente Minnelli and some came running", Joe McElhaney fornece um exemplo muito bom de análise em detalhes da encenação em plano longo. A página é hospedada pela revista dinamarquesa *on-line 16:9*.
continuityboy.blogspot.com/2007/03/seeing-spots.html/ — O pesquisador visual Tim Smith mede os movimentos dos olhos dos espectadores quando assistem a filmes.

Suplementos de DVD recomendados

DVDs muitas vezes incluem galerias de *designs* de cenários, figurinos e, ocasionalmente, maquiagem. Dentre os documentários sobre o assunto, está "Production design featurette", de *Pulp Fiction — Tempo de violência* (*Pulp Fiction*). O interior fechado da espaçonave, labiríntico e incomumente grande em *Alien*, assim como outros cenários do filme são discutidos nos capítulos "Fear of the unknown" e "The darkest reaches". (O último também apresenta detalhes do figurino.) O suplemento de *Velocidade máxima*, "On location", trata dos 12 ônibus diferentes que apareceram em vários estágios da ação do filme, assim como os locais de rodovias que foram usados. "Magical places", um bônus do DVD *O código Da Vinci* (*The Da Vinci code*), é uma excelente demonstração da logística da filmagem em locação: permissões necessárias, desafios técnicos (como iluminação de interiores reais) e a substituição de um edifício real por outro. Três bônus de *A bússola de ouro*: "The alethiometer," "Production design" e "Costumes", oferecem exemplos particularmente detalhados de adereços, cenários e figurino.

O DVD de *Hellboy II: O exército dourado* (*Hellboy II: The golden army*) conta com um longo documentário, "Hellboy: In service of the demon". Em um bônus com duração maior, Doug Jones é maquiado para se tornar o Anjo da Morte enquanto apresenta uma discussão fascinante sobre maquiagem e atuação — o que inclui como os controles digitais movem os olhos que ficavam nas asas de sua fantasia.

A iluminação (fotografia) é uma área da *mise-en-scène* que tem recebido relativamente pouca abordagem. Uma exceção é "Painting with light", um documentário sobre o trabalho do diretor de fotografia Jack Cardiff no filme extraordinariamente colorido *Narciso negro* (*Black Narcissus*). Uma análise breve, mas informativa, sobre iluminação está em "Shooting on location: Annie's office", suplemento de *Colateral* (*Collateral*). No capítulo "Here to show everybody the light" do suplemento "Working like a dog", de *A hard day's night*, o diretor de fotografia Gilbert Taylor fala sobre como a iluminação em *high-key* sobre os Beatles alcançou a aparência característica das imagens e sobre desafios como montar o equipamento de iluminação em um trem de verdade. O capítulo "Shaders and lighting" de *Toy story* revela como a animação de computador pode simular iluminação de borda

e iluminação-chave. O diretor de fotografia de Hellboy Guillermo Navarro apresenta e discute alguns testes de iluminação em "Hellboy: The seeds of creation".

É comum que os testes dos atores sejam incluídos em suplementos de DVDs, como, por exemplo, o suplemento "The making-of american graffiti" (suplemento de *Loucuras de verão* [*American graffiti*]) e, em especial, o suplemento de *O poderoso chefão*, que cobre, em 72 minutos, a escolha do elenco, o que inclui muitos testes de tela. Alguns discos aprofundam aspectos da atuação. Os extras de *Colateral* contam com um título breve, "Tom Cruise & Jamie Fox Rehearse". "The stunts", incluído em *Velocidade máxima*, mostra como as manobras dos motoristas com os veículos envolvidos em acidentes e quase acidentes foram coreografadas usando modelos, do mesmo modo que a cobertura de como decisões foram tomadas com relação a deixar ou não que atores fizessem suas próprias cenas perigosas. "Becoming an Oompa-Loompa" detalha o treinamento pelo qual Deep Roy passou para representar todos os *Oompa-Loompas* em *A fantástica fábrica de chocolate* (*Charlie and the chocolate factory*). Uma análise detalhada da atuação distinta nos filmes de Robert Bresson é oferecida por Babette Mangolte em "The models of pickpocket", que apresenta longas entrevistas com os três principais atores que recordam os métodos do diretor.

O suplemento de *Dançando no escuro* (*Dancer in the dark*) "Choreography: Creating Vincent Paterson's dance sequences" faz uma observação incomumente detalhada desse tipo particular de encenação. (Essa seção pode ser mais bem apreciada se você assistiu ao filme todo ou aos números musicais [Faixa 9] e "I have seen it all" [Faixa 13].)

Uma discussão detalhada sobre estratégias de encenação podem ser encontradas em um conjunto de seis DVDs, *Hollywood camera work: The master course in high-end blocking and staging*. Os exercícios tratam de cenas fixas, movimento do ator e da câmera. Veja http://www.hollywoodcamerawork.us/.



5 CAPÍTULO

O plano: Cinematografia

Ao controlar a *mise-en-scène*, o cineasta encena um acontecimento a ser filmado. Contudo, uma descrição abrangente do cinema como veículo não pode se limitar simplesmente ao que é colocado diante da câmera. O *plano* não existe até que padrões sejam inscritos em uma tira de filme. O cineasta também controla as *qualidades cinematográficas* do plano — não apenas *o que* é filmado, mas também *como* é filmado. O fator "como" envolve três áreas de escolha: (1) os aspectos fotográficos do plano, (2) o enquadramento e (3) a duração do plano. Este capítulo faz um levantamento dessas três áreas.

A imagem fotográfica

A **cinematografia** (literalmente, escrita em movimento) depende em grande medida da *fotografia* (escrita em luz). Às vezes, o cineasta elimina a câmera e simplesmente trabalha no próprio filme; porém, mesmo ao desenhar, pintar ou arranhar diretamente no filme, ou ao fazer furos ou cultivar mofo nele, o cineasta está criando padrões de luz sobre celuloide. Com mais frequência, o cineasta usa uma câmera para regular como a luz de um objeto será registrada fotoquimicamente na película sensibilizada. No vídeo digital, a luz ativa um *chip* de computador que traduz o padrão em uns e zeros. Em qualquer um dos casos, o cineasta pode selecionar a amplitude tonal, manipular a velocidade do movimento e transformar a perspectiva.

A amplitude tonal

Uma imagem pode parecer toda constituída de tons de cinza ou de preto e branco nítidos. Ela pode exibir uma amplitude tonal. Texturas podem se destacar claramente ou desaparecer em névoa. O cineasta pode

controlar todas essas qualidades visuais manipulando a película, a exposição e os processos de revelação.

Os tipos de **película cinematográfica** são diferenciados pelas qualidades químicas da emulsão. A escolha da película tem muitas implicações artísticas. Para começar, a imagem terá mais ou menos **contraste** dependendo da película usada. O contraste refere-se ao grau de diferença entre as áreas mais escuras e as áreas mais claras do quadro. Uma imagem de alto contraste exibe os pontos mais claros em branco brilhante, áreas de negro profundo e, entre um e outro, uma amplitude estreita de tons de cinza. Uma imagem de baixo contraste possui uma grande amplitude de tons cinza, sem nenhuma área verdadeiramente branca ou preta.

"[O cinegrafista] Floyd [Crosby] e eu queríamos que [Matar ou morrer (High noon)] parecesse um documentário ou um cinejornal de 1880, se existisse filme naquela época — o qual, é claro, não existia. Creio que chegamos perto do objetivo usando iluminação uniforme, uma textura granulosa na impressão e um céu branco sem filtros."

— Fred Zinnemann, diretor

Como já vimos no Capítulo 4, a visão humana é altamente sensível a diferenças de cor, textura, forma e outras propriedades pictóricas. Os contrastes dentro da imagem capacitam os cineastas a guiar o olho do espectador para partes importantes do quadro. Os cineastas controlam o grau de contraste na imagem de várias maneiras.

Em geral, uma película muito rápida, que seja mais sensível à luz refletida, produzirá uma aparência de "baixo contraste", enquanto uma mais lenta, menos sensível à luz, terá contraste elevado. A quantidade de luz usada no *set* durante uma filmagem também afetará o grau de contraste da imagem. Além disso, o cinegrafista pode usar processos de revelação específicos que aumentem ou diminuam o contraste. Por exemplo, a força e a temperatura das substâncias químicas e o período de tempo durante o qual a película é deixada no banho de revelação afetam o contraste. Ao manipularem a película, os fatores de iluminação e os processos de revelação, os cineastas podem conseguir uma enorme variedade na imagem do filme (**5.1-5.3**). A maioria dos filmes em preto e branco emprega um equilíbrio dos cinzas, pretos e brancos.

Tempo de guerra (*Les carabiniers*) (**5.4**) oferece um bom exemplo do que as manipulações de película pós-filmagem podem realizar. A qualidade de cinejornal do plano foi realçada pela película e pelo trabalho de laboratório, que aumentaram o contraste. "Os positivos", Godard explicou, "foram simplesmente feitos em uma película Kodak de alto contraste... Vários planos, intrinsecamente muito cinzentos, foram duplicados novamente, às vezes duas ou três vezes, sempre com o contraste máximo". O efeito sugere antigas filmagens de combates, recopiadas ou filmadas com más condições de iluminação; a aparência de alto contraste convinha a um filme sobre a imundície da guerra.

Películas de cores diferentes produzem contrastes cromáticos variáveis. O tecnicolor tornou-se famoso por seus matizes distintos, pesadamente saturados, como em filmes como *Agora seremos felizes* (*Meet me in St. Louis*) (**5.5**). A riqueza do tecnicolor foi conseguida por meio de uma câmera especialmente projetada e de um sofisticado processo de impressão. Para considerar outro exemplo, os cineastas soviéticos usavam uma



5.1 — A maioria dos filmes em preto e branco emprega um equilíbrio de cinzas, pretos e brancos, como neste plano de *Casablanca*.



5.2 — Em *Ondas do destino*, a manipulação de cores cria imagens descoloridas.



5.3 — A sequência do sonho no início de *Morangos silvestres* (*Smultronstället*), de Ingmar Bergman, usa uma combinação de tipo de película, superexposição e processamento em laboratório para criar um visual descolorido.



5.4 — Este plano de *Tempo de guerra* consegue uma qualidade de cinejornal que é realçada pela película e pelo trabalho de laboratório, que aumentaram o contraste.

película de fabricação doméstica que tende a diminuir o contraste e confere à imagem uma tonalidade azul-esverdeada. Andrei Tarkóvski explorou justamente essas qualidades no ***design* de cor monocromático** do seu sombrio *Stalker* (**5.6**). O abstrato *Rainbow dance*, de Len Lye, usa características específicas da película inglesa Gasparcolor (**5.7**).

As tonalidades da película colorida também podem ser alteradas por processos de laboratório. A pessoa que tem a função de colorista (*color timer* ou *color grader*) tem uma ampla escolha no que se refere à amplitude cromática de uma impressão (correção de cor). Uma porção vermelha da imagem pode ser impressa como carmesim, rosa ou quase qualquer outra nuança intermediária. Muitas vezes o colorista consulta o diretor para selecionar um tom-chave que sirva como ponto de referência para as relações cromáticas ao longo de todo o filme. Cada vez mais os cinegrafistas estão usando a gradação computadorizada em planos selecionados ou mesmo em filmes inteiros. (Veja "Um olhar de perto", pp. 296-7.)

Certos processos também podem acrescentar cor a filmagens originalmente feitas em preto e branco. Antes de 1930, os cineastas usavam



5.5 — A cena do bonde em *Agora seremos felizes* exibe as cores vívidas possibilitadas pelo processo de tecnicolor.



5.6 — O uso de azuis em *Stalker* faz parecer que a ação está ocorrendo sob a água.



5.7 — Lye manipulou a película gasparcolor para criar silhuetas puras, saturadas, que se partem e se recombinam em *Rainbow dance*.

frequentemente o tingimento e a viragem. O *tingimento* é conseguido mergulhando o filme já revelado em um banho de corante. As áreas escuras permanecem pretas e cinza, enquanto as áreas mais claras absorvem a cor **(5.8)**. A *viragem* funciona de modo contrário. O corante é acrescentado durante a revelação do positivo. Como resultado, as áreas mais escuras são coloridas, enquanto as porções mais claras do quadro permanecem brancas ou apenas levemente coloridas (5.9).

Desenvolveram-se certas convenções em torno do tingimento e da viragem. Cenas noturnas, como em 5.9 (de *Cenere*, um filme italiano de 1916), eram muitas vezes coloridas de azul. A luz do fogo era frequentemente colorida de vermelho, enquanto os interiores geralmente eram cor de âmbar. *A ira dos deuses* (1914) usa uma tonalidade marrom para sugerir o brilho de um vulcão em erupção (5.8). Alguns cineastas posterio-



5.8 — O tingimento cria uma cor amarronzada em todo o quadro no filme de 1914 *A ira dos deuses* (*The wrath of the gods*).



5.9 — Em *Cenere*, o azul profundo das áreas escuras e as porções quase brancas são características da viragem.



5.10 — Viragem em *Daisies*.



5.11 — Em *Inocência desprotegida* (*Neninost bez zastite*), imagens estilizadas são criadas pela pintura de múltiplas cores em um plano.

res reviveram esses processos. Věra Chytilová emprega viragem carmesim em *Daisies* (*Sedmikrásky*) **(5.10)**.

Um método mais raro de acrescentar cor é o difícil processo da *colorização manual*. Nele, porções de imagens em preto e branco são pintadas com cores, quadro por quadro. A bandeira do navio, no *Potemkin*, de Sergei Eisenstein, foi originalmente colorida de vermelho manualmente contra um céu azul. Um uso moderno da colorização manual pode ser visto em *Inocência desprotegida* **(5.11)**, de Makavejev.

Há muitas outras maneiras pelas quais um cineasta pode manipular as tonalidades da imagem depois de filmar. Em *Reflections on black*, Stan Brakhage arranhou a emulsão em certas partes da plano **(5.12)**. Lars von Trier filmou *Ondas do destino* (*Breaking the waves*) em filme de 35 mm, depois transferiu a filmagem para o vídeo e usou manipulação digital para drenar boa parte da cor. Ele transferiu o material de volta ao filme, o que resultou em imagens dessaturadas que tremulam e cintilam (5.2).



5.12 — Ao arranhar a emulsão, Brakhage enfatiza o motivo do olho que percorre *Reflections on black*.

A amplitude tonal da imagem é afetada principalmente pela *exposição* da imagem durante a filmagem. O cineasta geralmente controla a **exposição** regulando a quantidade de luz que passa pela **lente** da câmera, embora imagens com exposição correta possam ser superexpostas ou subexpostas na revelação e na impressão. Geralmente pensamos que uma fotografia deve ser bem exposta — nem subexposta (muito escura, sem passagem suficiente de luz pela lente), nem superexposta (muito brilhante, com muita passagem de luz pela lente). Contudo, mesmo a exposição correta geralmente oferece certa amplitude de escolha; ela não é um absoluto.

O cineasta pode manipular a exposição para efeitos específicos. O *film noir* norte-americano dos anos 1940 às vezes subexpunha regiões sombrias da imagem, em harmonia com técnicas de iluminação discreta. Em *Vidas secas*, Nelson Pereira dos Santos superexpôs as janelas da cela da prisão para aguçar o contraste entre o confinamento do prisioneiro e o mundo de liberdade lá fora **(5.13)**. Na sequência em Moria, *O Senhor dos Anéis: A sociedade do anel* (*The Lord of the Rings: The fellowship of the ring*)



5.13 — A superexposição deliberada das janelas em *Vidas secas*.

usou superexposição em vários planos. Em **5.14**, o fulgor branco foi conseguido com gradação digital simulando superexposição fotográfica.

As escolhas de exposição são particularmente críticas no trabalho com a cor. Para os planos de *Kasba*, Kumar Shahani escolheu enfatizar tons em áreas sombreadas; então ele as expôs e deixou que as áreas iluminadas pelo sol se descolorissem até certo ponto (**5.15**, **5.16**).

A exposição, por sua vez, pode ser afetada por **filtros** — fatias de vidro ou gelatina colocadas diante da lente da câmera ou impressora para reduzir certas frequências de luz que chegam à película. Assim, os filtros alteram a amplitude tonal de maneiras bem radicais.

Antes que os modernos aprimoramentos nas películas e na iluminação tornassem prático filmar a maioria das cenas noturnas externas à noite, os cineastas rotineiramente faziam tais cenas usando filtros azuis sob a luz solar — uma técnica chamada *day-for-night* (noite americana) (**5.17**). Desde os anos 1920 os cinegrafistas de Hollywood tentaram acrescentar *glamour* ao primeiro plano, especialmente de mulheres, usando filtros de difusão e sedas colocados sobre fontes de luz.



5.14 — Em *A sociedade do anel*, a superexposição do cajado do mago torna essa sociedade uma ilha brilhante ameaçada por incontáveis *orcs* na escuridão circundante.



5.15 — Em *Kasba*, os matizes vibrantes das mercadorias da loja se destacam, ao passo que o campo atrás é superexposto...



5.16 — ...enquanto em outros momentos a subexposição nas varandas sombreadas enfatiza a área externa central.



5.17 — Em *Rastros de ódio* (*The searchers*), esta cena, em que os protagonistas, em cima de um penhasco, espionam um acampamento índio, foi filmada sob luz solar usando filtros *day-for-night*.

A velocidade do movimento

O desempenho de uma ginasta em câmera lenta, uma ação comum acelerada até uma velocidade cômica, jogadas de tênis congeladas quadro a quadro — todos estamos familiarizados com os efeitos do controle da velocidade do movimento. Naturalmente, o cineasta que encena um acontecimento a ser filmado pode (dentro de limites) ditar o ritmo da ação. Mas o ritmo também pode ser controlado por um poder fotográfico exclusivo do cinema: o controle da velocidade do movimento visto na tela.

A velocidade do movimento que vemos na tela depende da relação entre a **taxa** em que o filme foi filmado e a taxa da projeção. Ambas as taxas são calculadas em quadros por segundo. Uma taxa-padrão, estabelecida com o surgimento do cinema com som sincronizado, no fim dos anos 1920, era de 24 quadros por segundo. As atuais câmeras de 35 mm oferecem ao cineasta uma escolha que vai de 8 a 64 quadros por segundo, e há câmeras especializadas que oferecem um leque de escolhas ainda mais amplo.

Para que o movimento pareça preciso na tela, a taxa da filmagem deve corresponder à taxa da projeção. É por isso que hoje os filmes mudos às vezes parecem saltitantes: filmes que usam entre 16 e 20 quadros por segundo são acelerados quando exibidos em 24 quadros por segundo. Projetados na velocidade correta, os movimentos dos filmes mudos podem parecer tão precisos quanto os dos filmes de hoje.

Como os filmes mudos mostram, se um filme for exposto com menos quadros por segundo do que na projeção, a ação da tela parecerá acelerada. É o efeito de acelerado, visto às vezes em comédias. Há muito tempo, porém, o acelerado é usado para outros fins. Em *Nosferatu*, de F.



5.18 — Os carros tornam-se borrões de luz quando filmados em acelerado para *Koyaanisqatsi*.

W. Murnau, o coche do vampiro se precipita vertiginosamente pela paisagem, sugerindo o seu poder sobrenatural. Em *Koyaanisqatsi*, de Godfrey Reggio, um acelerado delirante reproduz os ritmos febris da vida urbana (**5.18**). Filmes mais recentes usaram o acelerado para capturar nossa atenção e aumentar o ritmo, arrebatando-nos pelo ambiente para o âmago da ação.

Quanto mais quadros por segundo filmados, mais lenta parecerá a ação na tela. O efeito de câmera lenta resultante é usado notavelmente no filme de Dziga Vertov *Um homem com uma câmera* (*Chelovek s kinoapparatom*) para retratar eventos esportivos em detalhe, uma função que continua a ser importante. A técnica também pode ser usada para fins expressivos. Em *Ama-me esta noite* (*Love me tonight*), de Rouben Mamoulian, os participantes de uma caçada decidem voltar em silêncio para casa para não acordar os cervos adormecidos; o percurso a cavalo é filmado em câmera lenta para criar uma representação cômica de movimento silencioso. Hoje, filmagens em câmera lenta muitas vezes servem para sugerir que a ação tem lugar em um sonho ou fantasia ou para comunicar enorme poder, como em um filme de artes marciais. As cenas em câmera lenta de amantes caminhando acrescentam um ritmo lírico a *Amor à flor da pele* (*In the mood for love*), de Wong Kar-wai. A câmera lenta também é usada para expressar ênfase, tornando-se um modo de demorar-se em um momento de espetáculo ou dramaticidade elevada.

Para realçar efeitos expressivos, os cineastas podem mudar a velocidade do movimento no decorrer de um plano. Muitas vezes a mudança de velocidade ajuda a criar efeitos especiais. Em *Duro de matar* (*Die hard*), uma bola de fogo sobe pelo poço do elevador em direção à câmera. Durante a filmagem, o fogo no fundo do poço foi filmado a 100 quadros por segundo, o que desacelera o seu avanço, e depois foi filmado a velocidades superiores enquanto subia, o que produz a impressão de uma aceleração explosiva. Em *Drácula de Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*), o diretor Francis Ford Coppola queria que o avanço deslizante do vam-

piro rumo à presa fosse sobrenaturalmente repentino. O cinegrafista Michael Ballhaus usou um programa de computador para controlar o obturador e a velocidade da filmagem, o que permitiu mudanças suaves e instantâneas de 24 quadros por segundo para 8 quadros por segundo e vice-versa.

A pós-produção digital permite aos cineastas criar o efeito de velocidades de filmagem variáveis usando o efeito rampa [*ramping*], uma mudança muito suave e rápida da velocidade do movimento. Em uma cena inicial de *O informante* (*The insider*), de Michael Mann, o pesquisador Jeffrey Wigand deixa a companhia de tabaco que acaba de demiti-lo. Enquanto ele atravessa o saguão rumo à porta giratória, seus passos enérgicos repentinamente se desaceleram em uma postura sonhadora. A intenção dessa escolha estilística claramente perceptível torna-se evidente apenas no último plano do filme. Lowell Bergman, o produtor de TV que ajudou Wigand a revelar que substâncias viciantes são acrescentadas aos cigarros, foi demitido da CBS. Bergman atravessa o saguão em passos largos e, ao atravessar a porta giratória, seu movimento se desacelera até uma câmera lenta extrema. A repetição da técnica assinala os paralelos entre os dois homens que perderam seu meio de subsistência pelo fato de haverem contado a verdade — duas pessoas de dentro da empresa que agora estão fora.

Formas extremas de acelerado e câmera lenta alteram a velocidade do material retratado ainda mais radicalmente. A cinematografia do *lapso de tempo* permite que vejamos o sol se pôr em segundos ou uma flor brotar, desenvolver botões e florescer em um minuto. Para isso, exige-se uma velocidade de filmagem muito baixa — talvez um quadro por minuto, hora ou mesmo dia. Para a cinematografia de *alta velocidade*, que pode buscar registrar uma bala estilhaçando vidro, a câmera pode expor centenas ou mesmo milhares de quadros por segundo. A maioria das câmeras pode ser usada para a filmagem do lapso de tempo, mas a cinematografia de alta velocidade requer câmeras especialmente projetadas.

Depois de filmar, o cineasta ainda pode controlar a velocidade do movimento na tela valendo-se de vários processos de laboratório. Até o início dos anos 1990, o meio mais comumente usado era a impressora óptica. Esse dispositivo refotografa um filme copiando tudo ou parte de cada quadro original em outro rolo de filme. O cineasta pode então usar a impressora óptica para pular quadros (acelerando a ação quando projetada), reimprimir um quadro nos intervalos desejados (desacelerando a ação através da técnica de *stretch printing*), deter a ação (repetindo um quadro vezes e vezes para congelar a imagem projetada por segundos ou minutos) ou inverter a ação. Alguns filmes mudos passam por *stretch printing*, com repetição de quadro sim, quadro não, para que possam rodar mais suavemente na velocidade do filme sonoro. Estamos familiarizados com os efeitos da imagem congelada, da câmera lenta e do re-

trocesso [*reverse motion*] por causa dos *replays* instantâneos em eventos esportivos e documentários investigativos. Muitos filmes experimentais fizeram uso notável das possibilidades da impressora óptica, como *Tom Tom the piper's son*, de Ken Jacobs, que explora as imagens de um antigo filme mudo aumentando porções de seus planos. Hoje, a impressora óptica foi em boa parte substituída pelas manipulações digitais da velocidade do movimento.

Perspectiva

Você está de pé nos trilhos de um trem, olhando para o horizonte. Os trilhos não apenas recuam, mas também parecem se encontrar no horizonte. Você olha para as árvores e edificações ao longo dos trilhos. Elas diminuem segundo uma regra simples e sistemática: os objetos mais próximos parecem maiores, os objetos mais distantes parecem menores — mesmo que possuam tamanho uniforme. O sistema óptico do seu olho, ao registrar raios de luz refletidos da cena, fornece inúmeras informações sobre escala, profundidade e relações espaciais entre as partes da cena. Tais relações são chamadas relações de *perspectiva*.

A lente de uma câmera fotográfica, *grosso modo*, faz o mesmo que o olho. Ela colhe luz da cena e transmite essa luz para a superfície plana do filme para formar uma imagem que representa tamanho, profundidade e outras dimensões da cena. Uma diferença entre o olho e a câmera, porém, é que as lentes fotográficas podem ser mudadas e cada tipo de lente retratará a perspectiva de diferentes maneiras. Se duas lentes fotografam a mesma cena, as relações de perspectiva nas imagens resultantes podem ser drasticamente diferentes. Uma **lente grande-angular** pode exagerar a profundidade que você enxerga ao longo da estrada ou pode fazer as árvores e edificações no primeiro plano parecerem inchadas; uma teleobjetiva pode reduzir drasticamente a profundidade, fazendo as árvores parecerem muito próximas entre si e quase do mesmo tamanho.

A lente: distância focal — O controle da perspectiva na imagem é muito importante para o cineasta. A principal variável no processo é a **distância focal** da lente. Em termos técnicos, a distância focal é a distância do centro da lente até onde os raios de luz convergem em um ponto de foco no filme. A distância focal altera a ampliação, a profundidade e a escala percebidas das coisas na imagem. Geralmente distinguimos três tipos de lente, com base nos seus efeitos sobre a perspectiva:

1. ***Lente de distância focal curta*** **(grande-angular)**

Na cinematografia com bitola de 35 mm, uma lente com menos de 35 mm de distância focal é considerada uma grande-angular. Tais lentes

tendem a distorcer linhas retas nas bordas do quadro, estufando-as para fora. Observe a distorção nos dois quadros de um plano de *Inverno de sangue em Veneza* (*Don't look now*), de Nicholas Roeg (**5.19**, **5.20**). Quando uma grande-angular é usada para um plano médio ou um primeiro plano, a distorção da forma pode tornar-se muito evidente (**5.21**).

A lente com distância focal curta tem a propriedade de exagerar a profundidade (**5.22**). Como as distâncias entre o primeiro plano e o plano de fundo parecem maiores, a grande-angular também faz as figuras que estão se aproximando ou se afastando da câmera parecerem percorrer o espaço mais rapidamente.



5.19 — Em *Inverno de sangue em Veneza*, à medida que a câmera gira para seguir a personagem que caminha, a grande-angular faz uma lâmpada de rua pela qual ela passa parecer inclinada para a direita...

2. *Lente de distância focal média* (média)

Uma distância focal comum para uma lente média é 50 mm. Essa lente procura evitar distorções de perspectiva perceptíveis. Com uma lente média, as linhas horizontais e verticais são retratadas como retas e perpendiculares. (Compare com o efeito de inchamento da lente grande-angular.) As linhas paralelas devem recuar para pontos de fuga distantes, como em nosso exemplo dos trilhos de trem. O espaço frontal e o espaço de fundo não devem parecer nem esticados para longe um do outro (como acontece com a grande-angular), nem espremidos (com acontece com a teleobjetiva). Uma lente média foi usada em **5.23**. Compare com a percepção de distância entre as figuras conseguida em 5.22.



5.20 — ...e depois para a esquerda.

3. *Lente de distância focal longa* (teleobjetiva)

Enquanto as grandes-angulares distorcem o espaço lateralmente, as lentes de distância mais longa achatam o espaço ao longo do eixo da câmera. Os sinais de profundidade e volume são reduzidos. Os planos parecem espremidos, como quando você olha por um telescópio ou binóculos. Em **5.24**, de *A vida sobre um fio* (*Bian zou bian chang*), de Chen



5.21 — Distorção de grande-angular em *Quando voam as cegonhas* (*Letyat Zhuravli*), de Kalatozov.



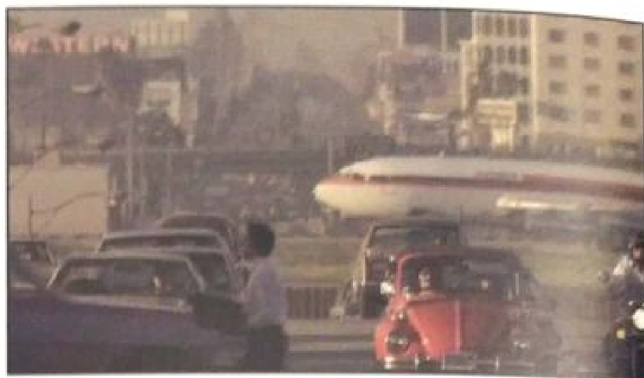
5.22 — Nesta cena de *Pérfida* (*The little foxes*), a lente faz as personagens parecerem mais distantes entre si do que esperaríamos em um agrupamento relativamente apertado.



5.23 — Plano feito com lente média em *Jejum de amor* (*His girl Friday*).



5.24 — A lente longa em *A vida sobre um fio*, de Chen Kaige.



5.25 — Em *Koyaanisqatsi*, um aeroporto é filmado de longa distância e a lente longa faz parecer que um avião está aterrissando em uma avenida lotada.

"Eu estou lá de pé, esperando para ver onde vai estar a 50 mm, ou que tipo de lente eles estão colocando, e, naquele livro não escrito que eu tenho na cabeça, eu disse: 'Nunca deixe eles filmarem você de rosto inteiro em uma grande-angular ou você vai ficar parecendo o Dumbo.'"

— Tony Curtis, ator

Kaige, a lente longa empurra os membros da multidão quase para o mesmo plano. Isso também faz das corredeiras atrás dos homens praticamente um pano de fundo bidimensional.

Hoje, as lentes longas geralmente têm 100 mm ou mais. Elas geralmente são usadas na filmagem ou na transmissão televisiva de eventos esportivos, já que permitem ao cinegrafista ampliar a ação a distância. (Por essa razão, as lentes longas também são chamadas **lentes teleobjetivas.**) Em um jogo de beisebol, invariavelmente haverá planos feitos quase diretamente atrás do lançador, usando uma câmera localizada além do muro do centro do campo. Você provavelmente observou que tais planos fazem o juiz, o apanhador, o batedor e o lançador parecerem próximos um do outro de modo nada natural. O que uma lente muito longa pode fazer ao espaço é ilustrado dramaticamente em todo o filme *Koyaanisqatsi*, de Godfrey Reggio (**5.25**).

Uma lente com distância focal longa afeta também o movimento das personagens. Assim, uma figura movendo-se na direção da câmera leva mais tempo para transpor o que parece ser uma distância pequena. As tomadas em que as personagens parecem correr sem sair do lugar em *A primeira noite de um homem* (*The graduate*) e em outros filmes dos anos 1960 e 1970 foram produzidas por lentes com distância focal bem grande. Em *Tootsie*, a apresentação de Michael Dorsey disfarçado de Dorothy Michaels se desenrola num extenso plano em teleobjetiva, para que reconheçamos sua aparência alterada e percebamos que nenhuma das pessoas ao redor dele "a" considera incomum (**5.26-5.28**).

A distância da lente pode afetar distintamente a experiência do espectador. Por exemplo, qualidades expressivas podem ser sugeridas por lentes que distorcem objetos ou personagens. Tendemos a ver o homem em **5.29** como um vulto enorme, até mesmo agressivo. Além disso, a escolha da lente pode fazer uma personagem ou objeto fundir-se ao ambiente (5.26) ou destacar-se nitidamente contra ele (5.29). Os cineastas podem explorar os efeitos de achatamento da lente de distância focal



5.26 — Em *Tootsie*, Dorothy torna-se visível na multidão a uma distância considerável da câmera...



5.27 — ...e, depois de 20 passos, parece apenas ligeiramente mais próxima, até que...



5.28 — ..."ela" finalmente fica consideravelmente maior, depois de um total de cerca de 36 passos.



5.29 — Em *China Express*, de Ilya Trauberg, uma grande-angular cria distorção no primeiro plano.



5.30 — Em *A eternidade e um dia* (*Eternity and a day*), uma lente longa faz a praia e o mar parecerem dois blocos verticais.

"Em New York, New York, *filmamos só com uma lente de 32 mm, o filme inteiro. Tentamos igualar o velho estilo de enquadramento, sendo o velho estilo aquele de 1946-53."*

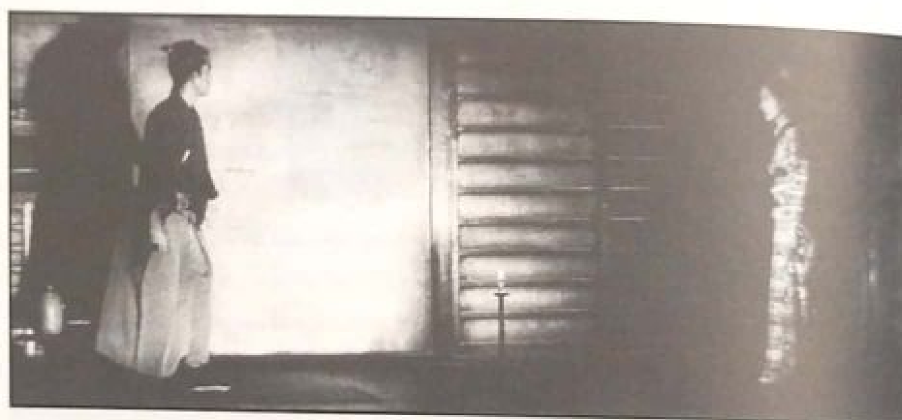
— Martin Scorsese, diretor

longa para criar massas sólidas de espaço (**5.30**), como em uma pintura abstrata.

Um diretor pode usar a distância de lente para nos surpreender, como Kurosawa faz em *O Barba Ruiva* (*Akahige*). Quando a paciente louca entra no quarto do residente, uma lente de distância focal longa filmando por trás dele inicialmente faz parecer que eles estão bem próximos (**5.31**). Um corte para um ângulo mais perpendicular, porém, mostra que



5.31 — Em *O Barba Ruiva*, de Kurosawa, a paciente louca no plano de fundo parece aproximar-se ameaçadoramente do residente...



5.32 — ...até que um corte revela que ela está do outro lado da sala.

a paciente e o residente estão na verdade a metros de distância entre si e que ele ainda não corre perigo (**5.32**).

Há um tipo de lente que oferece ao diretor a chance de manipular a distância focal e transformar as relações de perspectiva durante a tomada singular. A **lente *zoom*** é opticamente projetada para permitir a variação contínua da distância focal. Originalmente criada para fotografias aéreas e de reconhecimento, a lente *zoom* gradualmente se tornou uma ferramenta-padrão para a filmagem de noticiários de cinema. Contudo, o *zoom* durante a filmagem não era prática generalizada. O operador da câmera variava a distância focal conforme o desejado e então começava a filmar. Em fins dos anos 1950, porém, a maior portabilidade das câmeras levou a uma tendência para o *zoom* durante a filmagem.

Desde então, o *zoom* às vezes foi usado como substituto para o movimento da câmera para diante e para trás. Embora o plano com *zoom* apresente um enquadramento móvel, a câmera permanece fixa. Durante um *zoom*, a câmera permanece parada e a lente simplesmente aumenta ou diminui a sua distância focal. Na tela, o plano em *zoom* amplia ou diminui os objetos filmados, excluindo ou incluindo o espaço ao redor,

"Tendo a me valer de apenas dois tipos de lente para compor meus quadros: angular bem ampla e teleobjetiva extrema. Uso a grande-angular porque quando quero ver alguma coisa, quero vê-la completamente, com o máximo possível de detalhes. Quanto à teleobjetiva, eu a uso para o primeiro plano porque acho que cria um 'encontro' real com o ator. Se você filma o rosto de alguém com uma lente de 200 milímetros, o público vai sentir como se o ator estivesse realmente diante dele. Então, eu gosto de extremos. Qualquer coisa intermediária não tem nenhum interesse para mim."

— John Woo, diretor



5.33 — Na abertura de *A conversação*, uma lenta e longa aproximação de *zoom* cria considerável incerteza quanto ao seu alvo...



5.34 — ...até que ele finalmente se centraliza em um mímico e nosso protagonista, o técnico de vigilância Harry Caul.

como em **5.33** e **5.34**, de *A conversação* (*The conversation*), de Francis Ford Coppola. O *zoom* pode produzir transformações interessantes e peculiares de escala e profundidade, como veremos ao examinar *Wavelength*, de Michael Snow.

O impacto que a distância focal pode ter nas características da perspectiva da imagem é dramaticamente ilustrado no filme experimental abstrato *Serene velocity*, de Ernie Gehr. A cena é um corredor vazio. Gehr rodou o filme com uma lente *zoom*, mas não fez o *zoom* enquanto filmava o plano. Em vez disso, o *zoom* permitiu que ele mudasse a distância focal da lente entre os planos. Como Gehr explica:

> Eu dividi a amplitude de mm da lente *zoom* pela metade e, começando do meio, registrei mudanças em posições de mm... A câmera não foi movida. A lente *zoom* tampouco foi movida durante a filmagem. Cada quadro foi registrado individualmente como uma fotografia. Quatro quadros para cada posição. Para dar um exemplo: Filmei os quatro primeiros quadros com 50 mm. Os quatro quadros seguintes filmei com 55 mm. E, então, durante certa extensão, aproximadamente 18 metros, fui e voltei, quatro quadros com 50 mm, quatro quadros com 55 mm, quatro quadros com 50 mm, quatro quadros com 55 mm, etc... por cerca de 18 metros. Então fui para 45-60 [mm] e fiz o mesmo por cerca de 18 metros. Então para 40-65 e assim por diante.



5.35 — Em *Serene velocity*, planos de um corredor feitos com uma teleobjetiva são justapostos ao planos em grande-angular do mesmo local.

O filme resultante apresenta uma imagem cujas relações de perspectiva pulsam ritmicamente — primeiro, com pouca diferença no tamanho e na escala, mas gradualmente com tensão maior entre uma imagem de teleobjetiva e uma imagem em grande-angular (**5.35**). Em certo sentido, *Serene velocity* tem como tema o efeito da distância focal sobre a perspectiva.

A lente: Profundidade de campo e foco — A distância focal não afeta apenas o modo como a forma e a escala são ampliadas ou distor-



5.36 — No primeiro plano de *Simples desejo*, o corrimão do espaço frontal e o homem distante estão fora de foco, enfatizando o drama em foco no plano médio.

cidas. Ela também afeta a **profundidade de campo** da lente — amplitude da distância diante da lente dentro da qual os objetos podem ser fotografados com **foco** nítido. Uma lente com uma profundidade de campo de 3 metros até o infinito retratará qualquer objeto dentro desse âmbito claramente, mas a nitidez da imagem diminuirá quando o objeto se aproximar da lente (digamos, para 1,5 m). Sendo todos os outros fatores iguais, uma lente com distância focal curta (grande-angular) tem uma profundidade de campo relativamente maior do que uma lente com distância focal longa (teleobjetiva).

A profundidade de campo não deve ser confundida com o conceito de espaço profundo, discutido no Capítulo 4. Espaço profundo é um termo para a maneira como o cineasta encena a ação em vários planos diferentes, *independentemente de estarem ou não em foco todos esses planos*. No caso de *Nossa hospitalidade* (*Our hospitality*), esses planos geralmente estão em nítido foco, mas, em outros filmes, nem todo plano do espaço profundo está em foco. Neste plano de *Simples desejo* (*Simple men*) (**5.36**), podemos perceber três planos de profundidade, mas o foco profundo não é usado. A assaltante e o segurança que ela mantém na mira da pistola no plano médio estão em foco. Contudo, o corrimão amarelo, que forma um distinto primeiro plano, está fora de foco. No distante plano de fundo, visível entre os corrimãos, está o parceiro da assaltante. Também ele está fora de foco. O exemplo mostra que o espaço profundo é uma propriedade da *mise-en-scène*. São técnicas que afetam o que é colocado na frente da câmera. A profundidade de campo depende da própria câmera, com a lente determinando que camadas da *mise-en-scène* estão em foco.

Como o exemplo de *Simples desejo* sugere, o foco seletivo muitas vezes é usado para chamar a atenção para a ação principal e retirar a ênfase de partes circundantes menos significativas. Frequentemente isso

"Se eu fizesse filmes de grande orçamento, faria o que os cineastas de 20 anos atrás faziam: usaria [lentes de] 35, 40 e 50 mm, com muita luz para que eu pudesse ter aquela profundidade de campo, porque ela joga com o efeito da surpresa. Isso pode lhe dar toda uma série de pequenos truques, pequenos esconderijos, pequenos ganchos na imagem onde você pode pendurar surpresas, lugares onde elas podem aparecer de repente, simplesmente assim, dentro do próprio quadro. Você pode criar o espaço fora de campo dentro do quadro."

— Benoit Jacquot, diretor



5.37 — *Sem teto nem lei* (*Sans toit ni loi*), de Agnès Varda.



5.38 — *Boy meets girl*, de Leos Carax.



5.39 — Em *Cidadão Kane*, de um plano próximo à lente (a cabeça de Bernstein), passando por vários planos no plano médio, até a parede distante, tudo está nitidamente em foco.

envolve centralizar a personagem principal no primeiro plano e jogar o plano de fundo para fora do foco (5.37).

Se a profundidade de campo controla as relações de perspectiva determinando quais planos estarão em foco, que escolhas estão abertas ao cineasta? Ele pode optar pelo que geralmente é chamado *foco seletivo* — escolher colocar em foco apenas um plano e deixar enevoados os outros planos. É o que o diretor Hal Hartley faz no exemplo de *Simples desejo*. O foco seletivo geralmente chama a atenção do espectador para a personagem ou objeto principal (5.37). A técnica também pode ser usada para um efeito composicional mais abstrato (5.38).



5.40 — *Conspiração* (*The tall target*), de Anthony Mann.

Em Hollywood, durante os anos 1940, em parte devido à influência de *Cidadão Kane*, os cineastas começaram a usar filme mais rápido, lentes com distância focal menor e iluminação mais intensa para produzir uma profundidade de campo maior. A cena da assinatura do contrato de *Cidadão Kane* (**5.39**) oferece um exemplo famoso. A prática veio a ser denominada **foco profundo**. A cinematografia de foco profundo tornou-se uma importante opção estilística nos anos 1940 e 1950. Um uso típico é ilustrado em **5.40**. A técnica foi até mesmo imitada em desenhos animados (4.133, de *O sapo da sorte* [*One froggy evening*], de Chuck Jones). Durante os anos 1970 e 1980, a cinematografia de foco profundo foi revivida no trabalho de Steven Spielberg, notavelmente em *Tubarão* (*Jaws*) e *Contatos imediatos de terceiro grau* (*Close encounters of the third kind*), e



5.41 — Em *Os intocáveis* (*The untouchables*), uma cena de conversação é encenada no espaço frontal, enquanto o cenário e as figuras distantes também são mantidos em foco.



5.42 — O tamanho pequeno do *chip* de uma câmera de vídeo digital produz profundidade de campo extrema. Se este plano, de *Os catadores e eu* (*Les glaneurs et la glaneuse*), de Agnès Varda, tivesse sido feito em película, a mão de Varda ou o caminhão estariam muito mais fora de foco.

nos filmes de Brian de Palma (5.41). Hoje, os efeitos de foco profundo extremo são comuns no vídeo digital (5.42).

O cineasta também pode ter a opção de ajustar a perspectiva enquanto filma deslocando o foco. Uma tomada pode começar com um objeto no espaço frontal nitidamente visível e o de fundo indistinto, depois desloca o foco para que os elementos do plano de fundo fiquem nitidamente em foco e o primeiro plano fique indistinto. Ou, então, o foco pode ser esticado do fundo para o espaço frontal, como em 5.43 e 5.44, de *O último tango em Paris* (*Ultimo tango a Parigi*), de Bernardo Bertolucci.

Efeitos especiais — As relações de perspectiva da imagem também podem ser criadas por meio de **efeitos especiais**. Já vimos (p. 212) que o cineasta pode criar o cenário usando modelos e imagens geradas por computador. Ou, então, planos fotografados separadamente podem ser combinados na mesma tira de película para criar a ilusão de que os dois planos são adjacentes. A maneira mais simples de fazer isso é por sobreposição. Fazendo dupla exposição na câmera ou na impressão em laboratório, uma imagem é colocada sobre outra. As sobreposições são usadas desde os primeiros anos do cinema. Uma função comum é representar fantasmas, que podem surgir como figuras translúcidas. As sobreposições muitas vezes também fornecem uma maneira de expressar sonhos, visões ou lembranças. Geralmente essas imagens mentais são mostradas contra uma visão em primeiro plano de um rosto (5.45).

Técnicas mais complexas de combinar tiras de filme para criar um único plano geralmente são chamadas ***process shot*** ou *planos compostos*. Essas técnicas podem ser divididas em *processo de projeção* e *processo de composição*.

No processo de projeção, o cineasta projeta a filmagem de um cenário em uma tela, depois filma os atores atuando na frente da tela. A produção clássica de filmes em Hollywood iniciou esse processo em fins dos anos



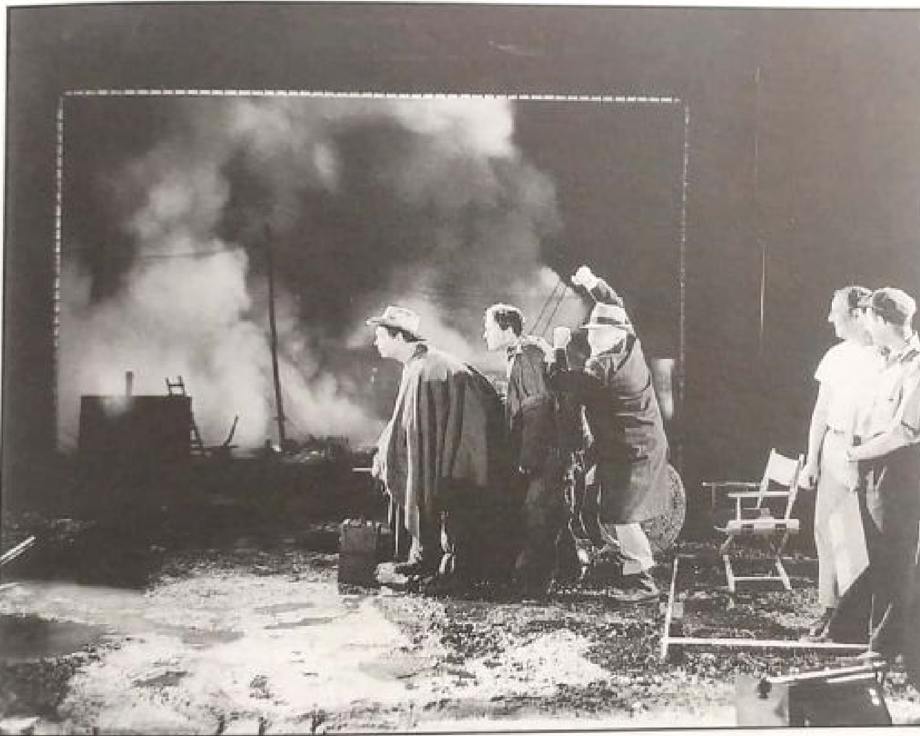
5.43 — Neste plano de *O último tango em Paris*, a mulher, o banco e a parede distantes estão em foco, enquanto o homem no primeiro plano não está...



5.44 — ...mas depois que a câmera estica o foco, o homem no primeiro plano torna-se nítido e o plano de fundo, indistinto.



5.45 — Na abertura de *Kill Bill, Vol. 1*, de Quentin Tarantino, a noiva vê a primeira vítima de sua vingança e sua lembrança de uma luta violenta é sobreposta a um estrito enquadramento de seus olhos.



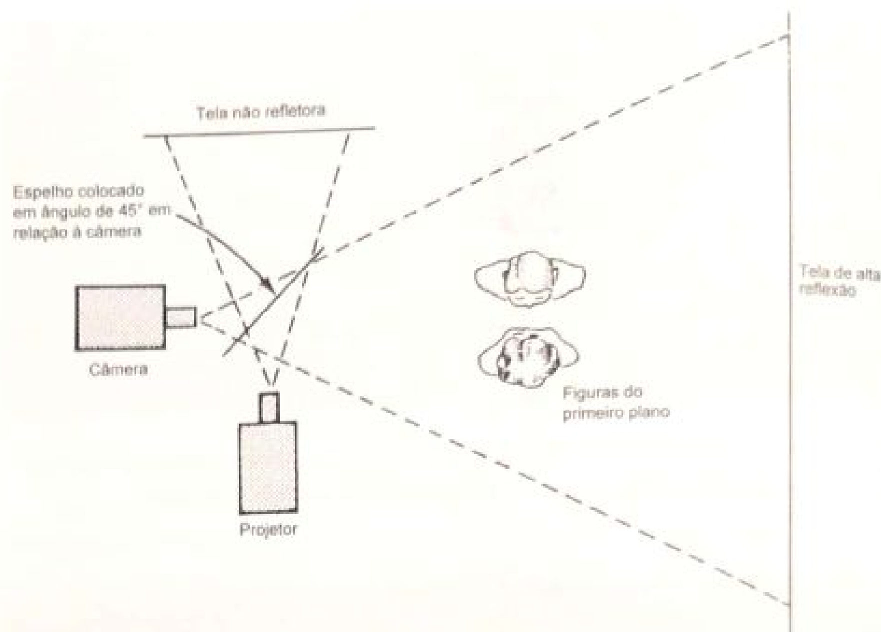
5.46 — *Vigilantes de Boom Town (Boom Town)*.

1920 como uma maneira de evitar levar elenco e equipe para filmar em locação. A técnica de Hollywood envolvia colocar os atores contra uma tela translúcida e projetar uma filmagem do cenário por trás da tela. O conjunto todo podia então ser filmado de frente (**5.46**).

A **retroprojeção** (ou projeção de fundo), como o sistema era conhecido, raramente cria indicações de profundidade convincentes. O espaço frontal e o de fundo tendem a parecer fortemente separados, em parte por causa da ausência de sombras lançadas do primeiro plano para o plano de fundo e em parte porque todos os planos de fundo tendem a parecer igualmente difusos (**5.47**).



5.47 — Em *Um corpo que cai (Vertigo)*, de Hitchcock, a paisagem marinha no plano de fundo foi filmada separadamente e usada como cenário retroprojetado para o abraço filmado sob iluminação de estúdio.



5.48 — Um sistema de projeção frontal.



5.49 — No filme de Syberberg sobre *Parsifal*, de Wagner, a projeção frontal conjura paisagens colossais e fantasmagóricas.

A **projeção frontal**, que passou a ser usada em fins dos anos 1960, projeta o cenário em um espelho de dois caminhos, disposto em ângulo para lançar a imagem sobre uma tela de alta reflexão. A câmera fotografa os atores contra a tela filmando por meio do espelho (5.48). Os resultados da projeção frontal podem ser vistos claramente na sequência da "Aurora da humanidade" de *2001: Uma odisseia no espaço* (*2001: A space odissey*), o primeiro filme a usar projeção frontal extensamente. (Em certo momento, os olhos de um tigre-de-dente-de-sabre brilham, refletindo a luz do projetor.) Em função do foco nítido da filmagem projetada, a projeção frontal mescla com razoável suavidade o primeiro plano e o plano de fundo. As possibilidades não realistas da projeção frontal foram exploradas por Hans-Jürgen Syberberg. Em seu filme sobre a ópera de Wagner *Parsifal*, a projeção frontal conjura paisagens colossais e fantasmagóricas (**5.49**). A retroprojeção e a projeção frontal foram em boa parte substituídas por técnicas digitais. No caso, em vez de uma imagem de filme, a ação é filmada diante de uma grande tela azul ou verde e o plano de fundo é acrescentado posteriormente por manipulação digital.

A filmagem composta também pode ser conseguida através de **composições** [*matte work*]. A composição é uma porção do cenário fotografada sobre uma tira de filme, geralmente com uma parte do quadro vazia. Por meio da impressão de laboratório, a composição é juntada a outra tira de filme contendo os atores. Há um tipo de composição que envolve a pintura das áreas desejadas do cenário, que é então filmado. A primeira película é combinada com a película que registrava a ação, segregada nas porções em branco do cenário pintado. Dessa maneira, uma compo-

sição pode criar todo um cenário imaginário para o filme. Composições fixas desse tipo tornaram os planos de efeito com vidro virtualmente obsoletos e foram tão amplamente usadas no cinema comercial que, até fins dos anos 1990, o pintor de composições havia se tornado uma figura essencial na produção. Em anos recentes, as pinturas de composição [*matte paintings*] têm sido feitas por programas de computador, mas são usadas da mesma maneira para criar o cenário (**5.50**).

Com uma pintura de composição, porém, o ator não pode se deslocar para as porções pintadas do quadro sem parecer que desapareceu. Para solucionar esse problema, o cineasta pode usar um *travelling matte*. Neste, o ator é fotografado contra um pano de fundo vazio, geralmente azul. Na impressão de laboratório, o contorno do ator em movimento é cortado do pano de fundo desejado. Após trabalho de laboratório adicional, o plano do ator é encaixado no espaço vazio em movimento na filmagem do pano de fundo. São feitos com *travelling mattes* os planos do voo do



5.50 — Neste plano de *A sociedade do anel*, a parte distante da edificação, os penhascos e o céu estão todos em uma pintura de composição criada por computador.



5.51 — Em *Guerra nas estrelas: Episódio IV — Uma nova esperança* (*Star wars: Episode IV — A new hope*), a decolagem da *Millennium Falcon* foi filmada como um modelo contra uma tela azul e inserida por composição em um plano de um edifício com soldados imperiais atirando para cima.

Super-Homem ou de naves espaciais disparando pelo espaço (5.51). As figuras animadas em *Uma cilada para Roger Rabbit* (*Who framed Roger Rabbit*) (5.52) foram inseridas por composição na filmagem com ação real, tomada separadamente.

Antes do aperfeiçoamento das imagens geradas por computador, os *travellings mattes* eram usados em todos os gêneros do cinema *mainstream*. Geralmente, eles funcionam para criar um local ou situação de aparência realista. Contudo, também podem gerar uma imagem abstrata, deliberadamente irrealista (5.53).

Em muitos filmes, diferentes tipos de efeitos especiais são combinados. A ilustração de *A sociedade do anel* em 5.50 inclui parte de um *set* de tamanho normal com um ator na esquerda, um *set* em miniatura no plano médio, uma pintura de composição dos elementos do fundo e animação computadorizada de cascatas e folhas caindo. Um único plano de um filme de ficção científica pode animar miniaturas ou modelos usando a técnica de animação quadro a quadro, expressar seus movimentos por *travelling matte* e acrescentar disparos de raios animados através de sobreposição, enquanto uma pintura de composição fornece o pano de fundo. Para a batida de trem em *O fugitivo* (*The fugitive*), em certos planos, foram usadas projeção frontal e retroprojeção simultaneamente.

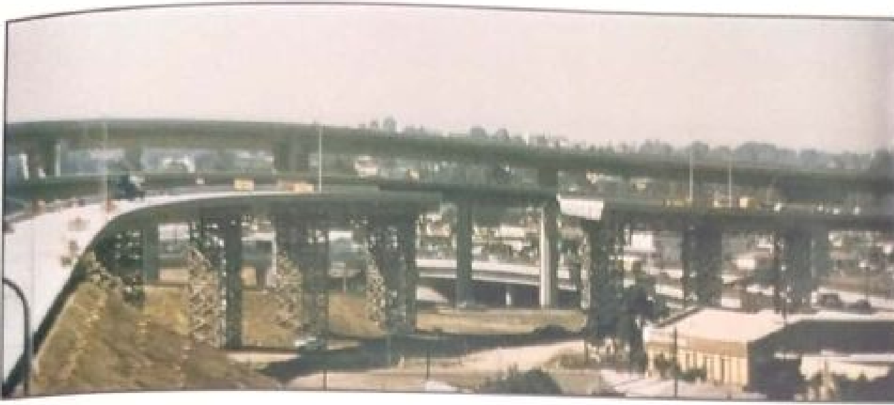
Você talvez tenha percebido que as sobreposições, os processos de projeção e as composições se colocam em dois corpos gerais de técnicas cinematográficas. Todos esses efeitos especiais exigem a ordenação do material diante da câmera e, em certa medida, são aspectos da *mise-en-scène*. Porém, eles também exigem o controle de escolhas fotográficas (como refilmar e fazer ajustes de laboratório) e afetam as relações de perspectiva, de modo que envolvem também a cinematografia. Nós os



5.52 — Em *Uma cilada para Roger Rabbit*, um diretor humano habita o mesmo mundo das personagens de desenhos que estrelam o seu filme.



5.53 — Em *O selvagem da motocicleta* (*Rumble fish*), um filme em preto e branco, Francis Ford Coppola usa *travelling matte* para colorir os peixes no aquário.



5.54 — Imagens geradas por computador criaram um vazio na rodovia para o salto do ônibus em *Velocidade máxima*.

ACESSE O *BLOG*

Imagens geradas por computador podem criar espetáculos e alguns críticos afirmam que os efeitos especiais tornam a história menos importante. Argumentamos o contrário e falamos sobre um historiador do cinema que nos respalda em "Classical cinema lives! New evidence for old norms". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=412.**

consideramos aqui porque, ao contrário de efeitos que empregam modelos e miniaturas, esses são criados com truques especificamente fotográficos. O termo geral para eles, *efeitos ópticos*, sugerem a sua natureza fotográfica.

Com a ascensão dos efeitos gerados por computador, a fusão de *mise-en-scène* e cinematografia tornou-se ainda mais imperceptível. A composição digital permite que o cineasta filme a ação com atores e depois acrescente fundos, sombras ou movimentos que anteriormente teriam exigido composições fotografadas, exposições múltiplas ou impressão óptica. Em *Velocidade máxima* (*Speed*), o público vê um ônibus urbano pular uma via expressa interrompida. O truque foi executado em uma rampa projetada para o salto, e o fundo com a via expressa foi desenhado digitalmente como uma pintura de composição (**5.54**). Com a proliferação de programas especializados, as imagens geradas por computador (CGI) cada vez mais fornecem efeitos convincentes que praticamente tomaram o lugar da impressão óptica tradicional. (Veja "Um olhar de perto".)

Como outras técnicas cinematográficas, as manipulações fotográficas do plano não são fins em si mesmas. Antes, elas funcionam no contexto geral do filme. Tratamentos específicos de tonalidades, velocidade de movimento ou perspectiva não devem ser julgados por critérios de realismo, mas por critérios que avaliem sua função no filme. Por exemplo, a maioria dos cineastas de Hollywood tenta tornar imperceptíveis os seus planos com retroprojeção. Mas, em *A crônica de Anna Magdalena Bach* (*Chronik der Anna Magdalena Bach*), de Jean-Marie Straub e Danièlle Huillet, as relações de perspectiva são desequilibradas por uma retroprojeção incoerente (**5.55**). Como os outros planos do filme foram filmados em locação na perspectiva correta, essa retroprojeção escancaradamente artificial chama nossa atenção para o estilo visual do filme inteiro.



5.55 — O primeiro plano deste quadro de *A crônica de Anna Magdalena Bach*, filmado em ângulo horizontal, mostra Bach tocando um cravo — no entanto, a edificação retroprojetada atrás dele é filmada em câmera baixa.

UM OLHAR DE PERTO

Do monstruoso ao mundano:
Imagens geradas por computador em O Senhor dos Anéis

Os filmes adaptados da trilogia *O Senhor dos Anéis* (*A sociedade do anel*, *As duas torres* e *O retorno do rei*), de J. R. R. Tolkien, mostram como as imagens geradas por computador podem ser usadas para produzir impressionantes efeitos especiais: enormes cenas de batalha, monstros plausíveis e acontecimentos mágicos. Menos evidentemente, os filmes também indicam como as imagens geradas por computador moldam muitos aspectos da produção, do espetacular ao mundano.

Foram usadas imagens geradas por computador em todas as etapas da produção. Na pré-produção, foi feita uma espécie de *storyboard* animado (uma pré-visualização), composta de *animatics*, esboços das cenas gerados por computador. Cada uma das três pré-visualizações tinha mais ou menos a mesma duração de cada filme acabado e ajudou a coordenar o trabalho da enorme equipe envolvida nas tarefas digitais e físicas.

Durante a produção dos três filmes, as imagens geradas por computador ajudaram a criar porções da *mise-en-scène*. Muitos planos costuraram digitalmente elementos totalmente díspares, mesclando cenários de tamanho normal, cenários em miniatura e pinturas de composição (5.50). Um total de 68 miniaturas foi construído e, em cada caso, foi exigida manipulação por computador para fazê-las parecer reais ou para permitir movimentos de câmera nelas. Os programas de pintura por computador podiam gerar pinturas de composição do céu, das nuvens, dos penhascos distantes e das florestas que apareciam por trás das miniaturas.

O Senhor dos Anéis também se valeu do rápido desenvolvimento da capacidade das imagens geradas por computador para criar personagens. As cenas de guerra foram encenadas com um pequeno número de atores reais com figurinos, enquanto enormes quantidades de soldados gerados por computador apareciam em movimento ao lado deles. Como aconteceu em vários filmes, novos programas de *software* foram elaborados para *O Senhor dos Anéis*.

Um programa crucial foi o Massive ("Sistema de estimulação de agentes múltiplos no ambiente virtual" ["Multiple agent stimulation system in virtual environment"]). Usando a captura de movimento de alguns *agentes* (atores reais), a equipe conseguiu construir certo número de diferentes manobras militares, atribuindo-as aos milhares de figuras cruas geradas digitalmente. Ao dar a cada figura uma inteligência artificial rudimentar — como a capacidade de ver um soldado que se aproxima e identificá-lo como amigo ou inimigo — o Massive conseguiu gerar uma cena com figuras que se movem diferentemente (5.56).

Os monstros encontrados pelas personagens durante a sua busca foram desenhados e executados mais elaboradamente do que as tropas. Um detalha-



5.56 — Enormes multidões de soldados com movimentos individualizados foram geradas pelo programa Massive para *As duas torres*.

do modelo tridimensional de cada criatura foi capturado com um novo *scanner* portátil capaz de ler recessos e dobras para criar uma imagem completa por todos os ângulos. Um novo sistema, o Character Mapper, capturou o movimento de um ator, depois ajustou a massa e a musculatura para esqueletos imaginários. Na sequência do *troll* da caverna, a grande criatura abaixada balança os membros e flexiona os músculos de maneira plausível.

A maioria das personagens falantes (com a importante exceção do esquelético Gollum) foi feita por atores, mas, mesmo nesse caso, as imagens geradas por computador foram usadas. As principais personagens tinham sósias digitais que serviam como dublês, executando ações perigosas ou impossíveis. Na luta com o *troll* da montanha, os atores que faziam Legolas, Merry e Pippin foram todos substituídos pelos dublês digitais ao subir ou pular nos ombros do *troll*. Uma exigência específica dessa história foi a justaposição de atores de tamanho normal representando *hobbits* com 90 cm de altura e outras personagens consideravelmente maiores do que eles. A diferença de tamanho muitas vezes foi criada durante a filmagem com o uso de pequenos dublês ou colocando os *hobbits* mais longe da câmera, em *sets* com falsa perspectiva.

Em muitos casos, as imagens geradas por computador criaram os efeitos especiais antigamente gerados em um impressor óptico. Em *A sociedade do anel*, tais efeitos incluem os fogos de artifício de Gandalf, a inundação do Vau do Bruinen, a avalanche que atinge a sociedade na passagem da montanha e o olhar flamejante do Olho de Sauron.

A cinematografia também se valeu de imagens geradas por computador. Para a cena do *troll* da caverna, o diretor Peter Jackson colocou um capacete de realidade virtual e planejou posições de câmera deslocando-se em um *set* virtual e confrontando um *troll* virtual. O movimento capturado pelas diferentes posições de câmera foi reproduzido na filmagem real da sequência — que tem um estilo rude, manual, bem diferente do resto das cenas.

Na pós-produção, os animadores apagaram postes de telefone nos planos em locação e as pás de helicópteros em mergulho nos planos aéreos da viagem da sociedade pelas montanhas. Programas especializados acrescentaram detalhes, como as ondas na água no Espelho de Galadriel.

Talvez o mais importante seja o fato de que a gradação digital alterou a cor dos planos, dando a cada locação importante uma aparência distinta. As cenas de Valfenda têm tons outonais, enquanto as cenas iniciais no Condado receberam um brilho amarelo que realçou a luz do sol e os campos verdes. A gradação também utilizou um programa inovador, o 5D Colossus, que permitiu aos artistas ajustar os valores cromáticos dos elementos individuais de um plano. Assim, na cena de Lórien em que Galadriel mostra o espelho a Frodo, ela tem uma resplandecência branca que contrasta com os tons de azul profundo da figura de Frodo e do cenário (5.57). Graças à gradação digital, as técnicas de imagens geradas por computador podem ir além da criação de criaturas imaginárias e de grandes multidões e moldar o estilo visual de um filme inteiro.



5.57 — Em *A sociedade do anel*, a gradação cromática digital seletiva confere a uma figura um branco brilhante, enquanto o resto da cena tem um uniforme e suave tom azul.



5.58 — Em *Daisies*, indicadores de perspectiva criam uma ilusão de óptica cômica.

De maneira semelhante, 5.58 parece irrealista a menos que postulemos que o homem tem mais ou menos 90 cm de comprimento. No entanto, a diretora Věra Chytilová usou o cenário, a posição da personagem e o foco profundo para expressar uma ideia cômica a respeito do tratamento que as duas mulheres dispensam aos homens. Essa perspectiva trucada foi feita de modo a ser imperceptível em *O Senhor dos Anéis*, onde um ator adulto representando um *hobbit* de 90 cm podia ser colocado consideravelmente mais longe da câmera do que um ator representando uma personagem mais alta e, no entanto, os dois pareciam estar conversando face a face. (Veja "Um olhar de perto", p. 296.) O cineasta escolhe não apenas como registrar a luz e o movimento fotograficamente, mas também como essas qualidades fotográficas funcionarão no sistema formal mais amplo do filme.

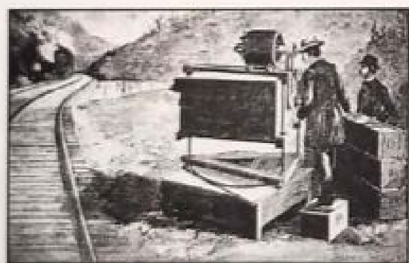


5.59 — A câmera Lumière proporcionava flexibilidade de enquadramento.

O enquadramento

Em qualquer imagem, o quadro não é simplesmente uma borda neutra; ele impõe *certo ponto de vista* ao material da imagem. No cinema, o quadro é importante porque *define* ativamente a imagem para nós.

Para termos uma prova do poder do **enquadramento**, podemos apenas nos voltar para o primeiro cineasta importante da história, Louis Lumière. Inventor e negociante, Lumière e seu irmão, August, inventaram uma das primeiras câmeras de cinema práticas (5.59). A câmera Lumière, a mais flexível do seu tempo, também funcionava como projetor. Enquanto a volumosa câmera norte-americana inventada por W. K. L. Dickson tinha o tamanho de uma escrivaninha (5.60), a câmera Lumière pesava apenas 5,5 kg e era pequena e portátil. Como resultado de sua leveza, a câmera Lumière podia ser levada para fora e montada rapidamente. Os primeiros filmes de Louis Lumière apresentavam acontecimentos simples — operários saindo da fábrica de seu pai, um jogo de cartas, uma refeição em família. Contudo, mesmo em uma etapa tão inicial da história do cinema, Lumière era capaz de usar o enquadramento para transformar a realidade cotidiana em eventos cinematográficos.



5.60 — A volumosa câmera de W. K. L. Dickson.



5.61 — Enquadramento diagonal de Louis Lumière em *A chegada do trem na estação*.

Considere um dos filmes mais famosos de Lumière, *A chegada do trem na estação* (*L'arrivée d'un train à La Ciotat*, 1897). Se Lumière houvesse seguido a prática teatral, poderia ter enquadrado o plano colocando a câmera perpendicularmente à plataforma, deixando que o trem entrasse no quadro pelo lado direito, com o flanco voltado para o espectador. Em vez disso, ele posicionou a câmera em um **ângulo oblíquo**. O resultado é uma composição dinâmica, com o trem vindo da distância em diagonal (5.61). Se a cena tivesse sido filmada perpendicularmente, teríamos visto apenas uma fila de costas de passageiros embarcando. Aqui, porém, o

ângulo oblíquo de Lumière revela muitos aspectos dos corpos dos passageiros e vários planos de ação. Vemos algumas figuras no primeiro plano e algumas na distância. Simples como é, esse primeiro filme de um único plano, com menos de um minuto, ilustra adequadamente como a escolha de uma posição para a câmera faz uma diferença drástica no enquadramento da imagem e na maneira como percebemos o acontecimento filmado.

Considere outro curta de Lumière, *O almoço do bebê* (*Le repas de bébé*, 1985). Lumière selecionou uma posição de câmera que enfatizaria certos aspectos do acontecimento. Uma tomada longa teria situado a família no seu jardim, mas Lumière enquadrou as figuras em média distância, o que diminui a importância do cenário, mas enfatiza os gestos e as expressões faciais da família **(5.62)**. O controle da escala dos acontecimentos pelo quadro também controlou nosso entendimento do próprio acontecimento.



5.62 — *O almoço do bebê.*

O enquadramento pode afetar poderosamente a imagem por meio (1) do tamanho e da forma do quadro, (2) da maneira como o quadro define o espaço dentro e fora de campo, (3) da maneira como o enquadramento impõe a distância, o ângulo e a altura de um ponto de vista à imagem e (4) da maneira como o enquadramento pode se deslocar interagindo com a *mise-en-scène*.

Dimensões e formas do quadro

Estamos tão acostumados com o quadro como um retângulo, que devemos lembrar que ele não precisa ser um. Na pintura e na fotografia, naturalmente, as imagens surgem em quadros de vários tamanhos e formas: retângulos estreitos, ovais, painéis verticais, até mesmo triângulos e paralelogramos. No cinema, a escolha tem sido mais limitada. As escolhas primárias envolvem a largura da imagem retangular.

A razão entre a largura e a altura do quadro é chamada **relação de aspecto**. As dimensões aproximadas dessa relação foram estabelecidas bem cedo na história do cinema, por Thomas Edison, Dickson, Lumière e outros inventores. As proporções do quadro retangular eram de aproximadamente 4 para 3, produzindo uma relação de aspecto de 1,33:1. Não obstante, no período mudo, alguns cineastas sentiram que esse padrão era muito limitador. Abel Gance filmou e projetou sequências de *Napoléon* (1927) em um formato que ele denominou *tríptico*. Tratava-se de um efeito de *widescreen* composto de três quadros normais colocados lado a lado. Gance usava o efeito para mostrar uma única e enorme extensão ou para colocar três imagens distintas lado a lado **(5.63)**. Em contraste, o diretor soviético Sergei Eisenstein argumentou a favor do quadro quadrado, que tornaria igualmente viáveis composições ao longo da horizontal, da vertical e da diagonal.

ACESSE O *BLOG*
Os enquadramentos podem criar humor? Mostramos que sim em "Funny framings". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=761.**



5.63 — Uma vista panorâmica de *Napoléon* uniu imagens filmadas com três câmeras.

O advento do som em fins dos anos 1920 alterou até certo ponto o quadro. Adicionar a trilha sonora à tira de filme exigia o ajuste da forma ou do tamanho da imagem. No início, alguns filmes foram impressos em formato quase quadrado, geralmente com 1,17:1 (**5.64**). Contudo, no início dos anos 1930, a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas de Hollywood estabeleceu o **formato da Academia**, com 1,37:1, uma modificação do clássico formato de 1,33:1, para abrir espaço para uma trilha sonora na tira de filme (**5.65**). O formato da Academia foi padronizado em todo o mundo até meados dos anos 1950.

Desde então, uma variedade de razões de *widescreen* dominou a produção de filmes em 35 mm. O formato mais comum na América do Norte hoje é 1,85:1 (**5.66**). O formato de 1,66:1 (**5.67**) é usado na Europa com mais frequência do que na América do Norte. Um formato menos comum, também usado amplamente em filmes europeus, é 1,75:1 (**5.68**). Esse formato é próximo de monitores *widescreen* (16 x 9) e muitos formatos de vídeo digital.

Uma relação de 2,35:1 (**5.69**) foi padronizada pelo processo anamórfico CinemaScope durante os anos 1950. A relação de 2,2:1 foi usada principalmente para a apresentação de 70 mm (**5.70**), se bem que, com a melhora das películas, a filmagem e a projeção de 70 mm em boa parte desapareceram.

A maneira mais simples de criar uma imagem *widescreen* é fazendo um **mascaramento** em alguma etapa da produção ou da exibição (**5.71**). Esse mascaramento é geralmente chamado *hard matte*. Ou, então, muitos filmes contemporâneos são filmados em quadro completo (isto é, entre 1,33:1 e 1,17:1), na expectativa de que serão mascarados quando o filme for exibido nos cinemas ou transferido para o vídeo. Às vezes, a opção pelo quadro completo tem como resultado deixar à mostra luzes ou equipamento de som. Em **5.72**, pode-se ver claramente o microfone descendo no plano. Isso não seria visto no cinema, onde o topo e a base do quadro seriam mascarados pela janela do projetor. As linhas coloridas em nossa ilustração mostram um enquadramento de projeção de 1,85:1.

Relações de aspecto comuns do filme de 35 mm

1,17:1



5.64 — *Inimigo público* (*Public enemy*) exibe a relação de aspecto meio quadrada de alguns dos primeiros filmes sonoros.

1,37 (1,33:1 modificada)



5.65 — *A regra do jogo* (*La règle du jeu*) foi filmado no formato da Academia.

1,85:1



5.66 — *Eu, você e todos nós* (*Me and you and everyone we know*) usa uma relação norte-americana comum.

1,66:1



5.67 — *Um quarto na cidade* (*Une chambre en ville*).

1,75:1



5.68 — *O último tango em Paris*.

2,35:1 (anamórfica 35 mm)



5.69 — *Widescreen* anamórfico em *The valiant ones* (*Zhong lie tu*).

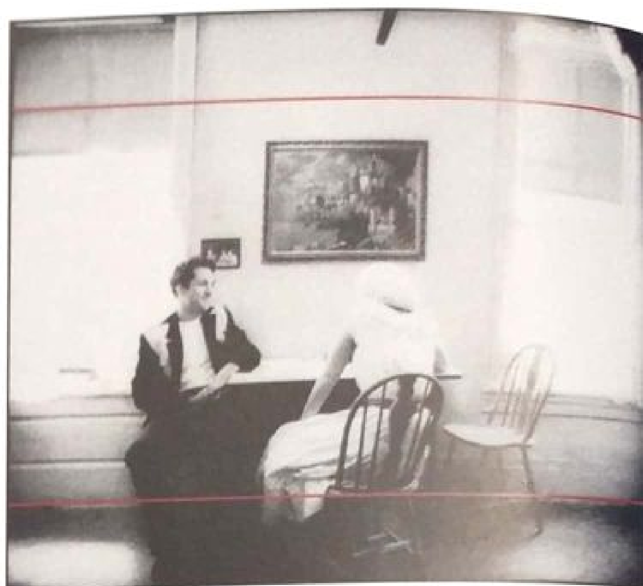
2,2:1 (70 mm)



5.70 — *Os caça-fantasmas* (*Ghostbusters*).



5.71 — Este quadro de *Sem teto nem lei*, de Agnès Varda, foi mascarado durante a filmagem ou impressão.



5.72 — Uma imagem de quadro completo de *Touro indomável* (*Raging bull*), de Martin Scorsese. Observe o microfone, visível no topo, à esquerda.



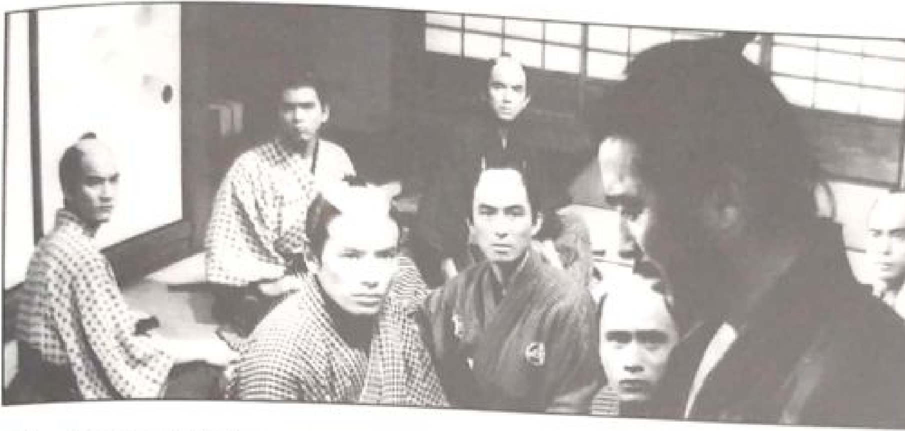
5.73 — Um quadro do filme anamórfico *O garoto Toshio* (*Shōnen*), de Nagisa Oshima, comprimido na tira de filme original.



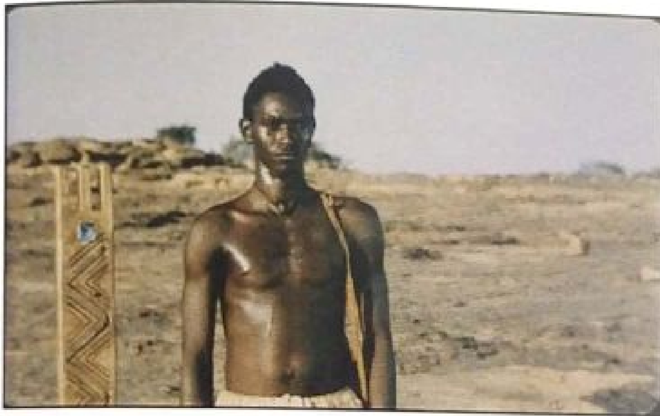
5.74 — O mesmo quadro, descomprimido, como seria na projeção.

Outra maneira de criar uma imagem *widescreen* é usando um processo **anamórfico**. Neste, uma lente especial comprime a imagem horizontalmente, durante a filmagem ou na impressão. Uma lente comparável é necessária para descomprimir a imagem durante a projeção. A imagem na tira de filme de 35 mm é mostrada em **5.73**, enquanto a imagem como projetada na tela é exibida em **5.74**. A relação de aspecto anamórfica, estabelecida pelo CinemaScope, era de 2,35:1 até os anos 1970; por razões técnicas, foi ajustada para 2,40:1. É a relação de aspecto do Panavision, o sistema anamórfico usado com mais frequência hoje. O cinema *widescreen*, mascarado ou anamórfico, tem efeitos visuais significativos. A tela torna-se uma fita ou tira, enfatizando as composições horizontais. O formato foi inicialmente associado a gêneros de espetáculo — faroestes, diários de viagem, musicais, épicos históricos — nos quais cenários vastos eram importantes. No entanto, os diretores rapida-

ACESSE O *BLOG*
As sutilezas da ênfase que podem ser conseguidas com enquadramentos de *widescreen* anamórfico são discutidas em "Gradation of emphasis". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=2986.**



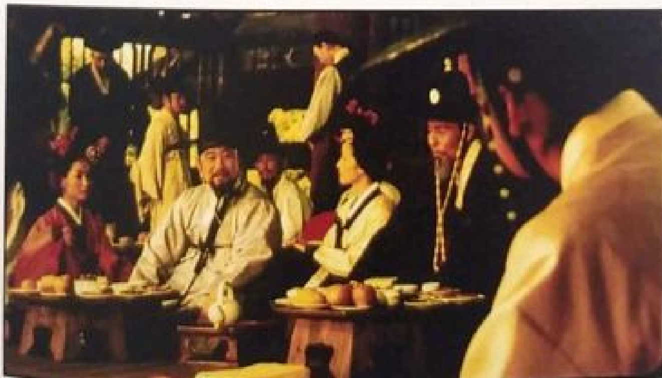
5.75 — *Sanjuro*, de Akira Kurosawa.



5.76 — *Yeelen — A luz* (*Yeelen*), de Souleymane Cissé.



5.77 — *Duro de matar*, de John McTiernan.



5.78 — Nesta movimentada cena de *Amor proibido*, nossos olhos passeiam pelo quadro em *widescreen* segundo a pessoa que está falando, quem está voltado para nós e quem responde ao falante.



5.79 — *A roda*, de Gance.



5.80 — *Intolerância*, de Griffith.



5.81 — *Soberba*, de Welles.



5.82 — *Suspense*, de Phillips Smalley, 1913, usa uma tela dividida em três.

mente descobriram que o *widescreen* também tem valor para temas mais íntimos O quadro de *Sanjuro* (*Tsubaki Sanjûrô*) **(5.75)**, de Kurosawa, mostra como um processo anamórfico (Tohoscope, o equivalente japonês do CinemaScope) pode ser usado para criar áreas significativas de primeiro plano e plano de fundo em um cenário apertado.

Em algumas composições em *widescreen*, a *mise-en-scène* chama a atenção do público para apenas uma área da imagem. Uma solução comum é colocar as informações importantes ligeiramente fora do centro **(5.76)** ou mesmo nitidamente fora do centro **(5.77)**. Ou o diretor pode usar o formato *widescreen* para multiplicar os pontos de interesse. Muitas cenas em *Chunhyang — Amor proibido* (*Chunhyang*), de Im Kwon-Taek, enchem o quadro de alvoroço e movimento **(5.78)**.

O quadro retangular, apesar de ser, de longe, o mais comum, não impediu os cineastas de experimentar outros formatos de imagem dentro dele. Isso geralmente foi feito com a colocação de **máscaras** na lente da câmera ou da impressora para bloquear a passagem da luz. As máscaras eram bem comuns no cinema mudo. Uma máscara circular móvel que se abre para revelar ou se fecha para ocultar uma cena é chamada **íris**. Em *A roda* (*La roue*), Gance empregou uma variedade de máscaras circulares e ovais **(5.79)**. Em **5.80**, um plano de *Intolerância* (*Intolerance*), de Griffith, a maior parte do quadro é audaciosamente bloqueada, deixando apenas uma fina tira vertical, enfatizando a queda do soldado de cima do baluarte. Vários diretores do cinema sonorizado reviveram o uso das íris e máscaras. Em *Soberba* (*The magnificent Ambersons*) **(5.81)**, Orson Welles usou uma íris para fechar uma cena; o dispositivo antiquado acrescenta uma nota nostálgica à sequência.

Devemos também mencionar experimentos com imagens em *quadros múltiplos* ou *tela dividida*. Nesse processo, duas ou mais imagens, cada uma com as suas dimensões e forma de quadro, surgem dentro do quadro maior. Desde o início do cinema, esse recurso tem sido usado para apresentar cenas de conversas ao telefone **(5.82)**. As conversas ao telefone em tela dividida foram ressuscitadas em *Adeus, amor* (*Bye bye Birdie*) **(5.83)** e em outras comédias em *widescreen* dos anos 1960. As imagens em quadros múltiplos também são úteis para construir suspense, como demonstrou Brian de Palma em filmes como *Irmãs diabólicas* (*Sisters*). Conquistamos uma onisciência quase divina ao assistir a duas ou mais ações exatamente no mesmo momento. Peter Greenway usou a tela dividida mais experimentalmente em *A última tempestade* (*Prospero's books*) **(5.84)**, justapondo imagens sugeridas por *A tempestade*, de Shakespeare.

Como de costume, a escolha do formato de tela pelo cineasta pode ser um fator importante na construção da experiência do espectador. O tamanho e a forma do quadro guiam a atenção do espectador, que pode ser concentrada por padrões composicionais ou de mascaramento ou pode ser dispersada pelo uso de vários pontos de interesse ou indicado-



5.83 — Adolescentes compartilham a última fofoca na conversa em tela dividida de *Adeus, amor*.



5.84 — O ator que representa Ariel em *A última tempestade* paira sobre a cena em um espaço separado.

res sonoros. As mesmas possibilidades existem para as imagens em quadros múltiplos, que devem ser cuidadosamente coordenadas para concentrar a atenção do espectador ou fazê-la ricochetear de uma imagem para outra.

Espaço dentro e fora de campo

Seja qual for o seu formato, o quadro coloca fronteiras ou limites à imagem. Em um mundo implicitamente contínuo, o quadro seleciona uma fatia para nos mostrar, deixando o resto do espaço *fora de campo*. Se a câmera deixa um objeto ou pessoa e se move para outra parte, supomos que o objeto ou pessoa ainda está lá, fora do quadro. Mesmo em um filme abstrato, não podemos resistir à sensação de que as formas e os padrões que irrompem na tela vêm de algum lugar.

O teórico do cinema Noël Burch assinalou seis zonas de espaço fora de campo: o espaço além de cada uma das quatro bordas do quadro, o espaço atrás do cenário e o espaço atrás da câmera. Vale a pena considerar de quantas maneiras um cineasta pode sugerir a presença de coisas nessas zonas do espaço fora de campo. Uma personagem pode dirigir



5.85 — Em *Jezebel*, a heroína, Julie, cumprimenta alguns amigos em plano médio...



5.86 — ...quando, de repente, um enorme punho segurando um copo aparece no primeiro plano à esquerda.



5.87 — Julie olha para fora, para o dono da mão e avança...

olhares ou gestos a algo fora de campo. Como veremos no Capítulo 7, o som pode oferecer poderosos indicadores a respeito do espaço fora de campo. E, naturalmente, algo de fora do campo pode se projetar parcialmente no quadro. Virtualmente qualquer filme poderia ser citado para exemplificar essas possibilidades, mas há exemplos atraentes oferecidos por filmes que usam o espaço fora de campo para obter efeitos surpreendentes.

Em uma cena de festa em *Jezebel*, de William Wyler, a heroína, Julie, é o principal foco de atenção até que a mão de um homem entra de repente no quadro (**5.85-5.88**). A intrusão da mão indica abruptamente a presença do homem; o olhar de Julie, o movimento da câmera e a trilha sonora confirmam nossa consciência do espaço total. O diretor usou os poderes seletivos do quadro para excluir algo de grande importância e depois apresentá-lo com efeito surpreendente.

Mais sistematicamente, *The musketeers of Pig Alley*, de D. W. Griffith, faz uso de intrusões repentinas no quadro como um motivo que se desenvolve ao longo do filme inteiro. Quando um gângster está tentando colocar uma droga na bebida da heroína, não sabemos que Snapper Kid entrou no aposento até a fumaça de cigarro surgir no quadro (**5.89**). No fim do filme, quando Snapper Kid é recompensado, uma mão misteriosa penetra no quadro oferecendo-lhe dinheiro (**5.90**). Griffith explorou a surpresa latente em nosso repentino conhecimento de que há figuras fora de campo.

Naturalmente, é comum o uso da quinta zona do espaço fora de campo, a que fica atrás do plano de fundo; as personagens saem por uma porta e são ocultadas por uma parede ou uma escada. Um tanto mais raro é o uso da sexta zona — o espaço fora de campo, atrás e perto da câmera. Um exemplo longo ocorre em *Através das oliveiras* (*Zire darakhatan zeyton*), de Abbas Kiarostami. A equipe está gravando uma cena de um filme e nós assistimos através da lente da câmera. A tensão entre os dois jovens atores estraga várias tomadas e a ação é repetida muitas vezes (**5.91**). Por fim, as tomadas começam a mostrar o diretor e sua equi-



5.88 — ...e a câmera recua levemente para enquadrá-la junto com o homem que brindou a ela.



5.89 — *The musketeers of Pig Alley*.



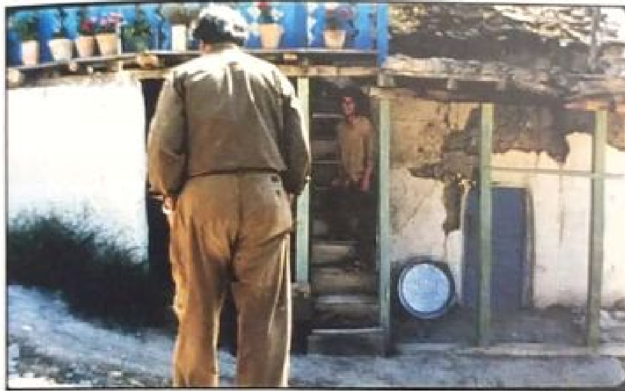
5.90 — *The musketeers of Pig Alley*.



5.91 — Os atores retornam a suas posições para mais uma das repetidas tomadas do filme dentro do filme em *Através das oliveiras*.



5.92 — Finalmente, um contracampo revela a equipe atrás da câmera, tentando descobrir o que está causando o problema.



5.93 — Por fim, o diretor entra na área de alcance da câmera e tenta conversar com os atores e convencê-los a desempenhar seus papéis como ele quer.

pe atrás da câmera (**5.92**). Após várias repetições, o diretor sai desse espaço fora de campo, atrás da câmera, e entra para tentar resolver o problema (**5.93**). Por termos consciência do espaço atrás da câmera durante as diversas tomadas, permanecemos conscientes da crescente frustração da equipe. De tais maneiras, um cineasta pode transformar em vantagem as necessárias limitações da borda do quadro.

Ângulo, nível, altura e distância do enquadramento

O quadro determina não apenas o espaço do lado de fora, mas também uma posição a partir da qual é visto o material da imagem. Muito frequentemente, tal posição é a da câmera que filma o acontecimento. Mesmo em um filme de animação, os planos podem ser enquadrados em câmera alta ou baixa, em planos gerais ou em primeiro plano, os quais simplesmente resultam da perspectiva dos desenhos selecionados para serem fotografados.



5.94 — Ângulo horizontal em *A crônica de Anna Magdalena Bach*.



5.95 — Um enquadramento de câmera alta de *Seven — Os sete crimes capitais* (*Se7en*).



5.96 — Uma vista de câmera baixa coloca marinheiros e uma metralhadora contra o céu em *Fomos os sacrificados* (*They were expendable*).



5.97 — Enquadramento oblíquo em *Anjos caídos*.



5.98 — Um impressionante enquadramento oblíquo em *The end*.

Ângulo do enquadramento — O quadro nos posiciona em certo ângulo a partir do qual vemos a *mise-en-scène* do plano. O número de tais ângulos é infinito, já que a câmera pode ser colocada em qualquer lugar. Na prática, geralmente distinguimos três categorias gerais: o ângulo horizontal (na altura do olho), a câmera alta (*plongée*) e a câmera baixa (*contraplongée*). O ângulo horizontal é o mais comum (**5.94**). A câmera alta nos coloca olhando de cima para baixo o material do quadro (**5.95**) e o enquadramento de câmera baixa nos coloca olhando de baixo para cima os materiais enquadrados (**5.96**).

Nível do enquadramento — O quadro pode ser mais ou menos nivelado — isto é, paralelamente ao horizonte. Se o enquadramento pender para um ou outro lado, diz-se que ele é oblíquo. O enquadramento oblíquo é relativamente raro, embora alguns filmes o utilizem muito, como *Grilhões do passado (Mr. Arkadin)*, de Orson Welles, *O terceiro homem* (*The third man*), de Carol Reed, e *Anjos caídos* (*Duo luo tian shi*), de Wong Kar-wai (**5.97**). Em *The end*, de Christopher Maclaine, um enquadramento oblíquo faz uma rua íngreme no primeiro plano parecer nivelada e entorta grotescamente as casas no plano de fundo (**5.98**).

Altura do enquadramento — O enquadramento geralmente nos dá a sensação de estarmos localizados a certa altura em relação aos cenários

e figuras. O ângulo da câmera, naturalmente, está parcialmente relacionado com a altura: enquadrar a partir de um ângulo elevado implica estar em um ponto de vista mais alto que o material na imagem. Contudo, a altura da câmera não é simplesmente uma questão de ângulo de câmera. Por exemplo, o cineasta japonês Yasujiro Ozu filma de uma altura baixa com um ângulo horizontal (4.142, 6.130, 6.131), dando ao seu trabalho um estilo visual distinto.

Distância do enquadramento — O enquadramento da imagem nos coloca a certa distância. O enquadramento fornece uma sensação de estarmos longe ou perto da *mise-en-scène* do plano. Esse aspecto do enquadramento geralmente é chamado *distância da câmera*. Ao apresentar os termos usados para várias distâncias, usarei a medida-padrão: o corpo humano. Nossos exemplos são todos de *O terceiro homem*.



5.99 — *O terceiro homem*: Plano geral.

No **plano geral**, a figura humana se perde ou fica minúscula (**5.99**). É o enquadramento para paisagens, vistas aéreas de cidades e outras vistas. No **plano de conjunto**, as figuras são mais proeminentes, mas o fundo ainda domina (**5.100**). O plano em que a figura humana é enquadrada mais ou menos a partir dos joelhos é chamado **plano americano** (**5.101**). São planos comuns, já que permitem um bom equilíbrio entre figura e entorno.



5.100 — Plano de conjunto.

O **plano médio** enquadra o corpo humano da cintura para cima (**5.102**). Gestos e expressões tornam-se agora mais visíveis. O **meio primeiro plano** enquadra o corpo do peito para cima (**5.103**). O **primeiro plano** é tradicionalmente o plano que mostra apenas cabeça, mãos, pés ou um objeto pequeno. Ele enfatiza a expressão facial, os detalhes de um gesto ou um objeto significativo (**5.104**). O **primeiríssimo plano, ou plano de detalhe**, destaca uma porção do rosto ou isola e amplia um objeto (**5.105**).



5.101 — Plano americano.

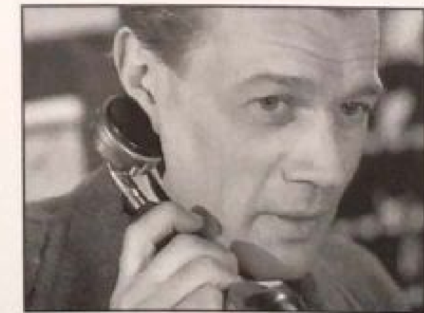
Observe que o tamanho do material fotografado dentro do quadro é tão importante quanto qualquer distância de câmera. A partir da mesma distância de câmera, você poderia filmar um plano de conjunto de uma pessoa ou o ombro de King Kong em primeiro plano. Não chamaríamos



5.102 — Plano médio.



5.103 — Meio primeiro plano.



5.104 — Primeiro plano.



5.105 — Primeiríssimo plano ou plano de detalhe.



5.106 — *A paixão de Joana d'Arc* (*La passion de Jeanne d'Arc*).



5.107 — Em *Cidadão Kane*, a câmera baixa funciona para isolar Kane e seu amigo contra um fundo vazio, o quartel-general de sua campanha, agora abandonado.

"Não gosto de usar o primeiro plano, a menos que você tenha prazer em usá-lo, a menos que você precise dele. Se você consegue se virar com atitudes e posições que mostram o sentimento da cena, penso que o melhor é usar o primeiro plano apenas para pontuação absoluta — é para isso que ele existe. E você economiza — não é como na televisão, onde fazem tudo em primeiro plano."

— Howard Hawks, diretor, *Jejum de amor*

o plano de **5.106** (de *A paixão de Joana D'Arc*) de primeiro plano apenas porque a cabeça de Joana aparece no quadro; o enquadramento é o de um plano de conjunto porque, na escala, a cabeça dela é relativamente pequena. (Se o enquadramento fosse simplesmente ajustado para baixo, o corpo inteiro seria visível.) Ao julgar a distância da câmera, a proporção relativa do material enquadrado determina como identificamos o plano.

As categorias do enquadramento são evidentemente questões de grau. Não existe nenhuma medida universal de ângulo de câmera ou distância. Nenhum ponto preciso distingue um plano de conjunto de um plano geral, ou um ângulo ligeiramente baixo de um ângulo horizontal. Além disso, os cineastas não são limitados pela terminologia. Eles não se preocupam se um plano não se ajusta às categorias tradicionais. (Não obstante, abreviaturas como PM para plano médio e PP para primeiro plano são regularmente usadas nos roteiros, de modo que os cineastas realmente julgam tais termos úteis para o seu trabalho.) No entanto, na maioria dos casos, os conceitos são claros o suficiente para que os possamos usar ao falar sobre filmes.

Funções do enquadramento — Às vezes, somos tentados a atribuir significados absolutos a ângulos, distâncias e outras qualidades do enquadramento. É fácil afirmar que o enquadramento de câmera baixa automaticamente apresenta uma personagem como poderosa e que o enquadramento de câmera alta a apresenta como diminuída e derrotada. As analogias verbais são especialmente sedutoras: um quadro oblíquo parece significar que "o mundo está torto".

A análise do cinema como arte seria muito mais fácil se as qualidades técnicas automaticamente possuíssem tais significados fixos, mas os filmes individuais, com isso, perderiam muito de sua singularidade e riqueza. O fato é que os enquadramentos não possuem nenhum significado absoluto ou geral. Em *alguns* filmes, os ângulos e a distância carregam significados como os mencionados acima, mas em outros filmes — provavelmente a maioria — isso não acontece. Valer-se de fórmulas é esquecer que o significado e o efeito sempre brotam do filme, da sua operação como um sistema. O contexto do filme determina a função dos enquadramentos, assim como determina a função da *mise-en-scène*, as qualidades fotográficas e outras técnicas. Considere três exemplos.

Em muitos pontos de *Cidadão Kane*, planos em câmera baixa de Kane efetivamente expressam o seu poder colossal, mas os ângulos mais baixos ocorrem no ponto em que Kane sofre a mais humilhante derrota — sua fracassada campanha para governador (**5.107**). Observe que os ângulos de enquadramento não afetam apenas a nossa visão das figuras principais, mas também o fundo contra o qual elas surgem.

Se o clichê a respeito dos enquadramentos de câmera alta fosse correto, **5.108**, um plano de *Intriga internacional* (*North by northwest*), expressaria a impotência de Van Damm e Leonard. Na verdade, Van Damm acaba de decidir eliminar a amante empurrando-a para fora de um avião, e ele diz: "Acho que é uma questão que se resolve melhor a grande altura". O ângulo e a distância do plano de Hitchcock espirituosamente profetizam como o assassinato será executado.



5.108 — *Intriga internacional.*

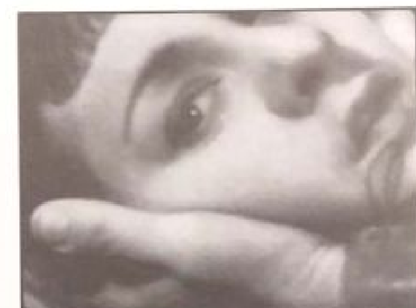
Similarmente, o mundo não está torto no plano de *Outubro* (*Oktyabr*), de Eisenstein, mostrado em **5.109**. O quadro oblíquo dinamiza o esforço de empurrar o canhão.



5.109 — Um dramático enquadramento oblíquo de *Outubro*.

Esses três exemplos devem demonstrar que não podemos reduzir a riqueza do cinema a algumas poucas receitas. Devemos, como de costume, procurar pelas *funções* que a técnica executa no *contexto* específico do filme total.

Distância de câmera, altura, nível e ângulo muitas vezes assumem nítidas funções narrativas. A distância de câmera pode estabelecer ou restabelecer cenários ou posições de personagens, como veremos no próximo capítulo, quando examinarmos a montagem da primeira sequência de *Relíquia macabra* (*The maltese falcon*). Um enquadramento pode isolar um detalhe narrativamente importante (**5.110**, **5.111**).



5.110 — As lágrimas de Henriette em *Um dia no campo* (*Une partie de campagne*) são visíveis em primeiríssimo plano.

O enquadramento também pode nos fornecer uma indicação para considerar o plano como subjetivo. No Capítulo 3, vimos que a narrativa de um filme pode apresentar as informações da história com certo grau de profundidade (p. 169), e uma das opções é a subjetividade perceptiva reproduzindo o que uma personagem vê ou ouve. Quando o enquadramento de um plano nos incita a considerá-lo como visto através dos olhos de uma personagem, dizemos que se trata de um plano opticamente subjetivo, ou de ponto de vista (plano ponto de vista ou POV — *point of view shot* em inglês). (Veja também p. 316.) *Fúria* (*Fury*), de Fritz Lang, fornece um claro exemplo (**5.112**, **5.113**).

Os enquadramentos podem servir à narrativa ainda de outras maneiras. Ao longo de um filme todo, as repetições de certos enquadramentos



5.111 — Em *A noite americana* (*La nuit américaine*), um enquadramento fechado enfatiza a precisão com que o diretor posiciona as mãos de um ator.



5.112 — Em *Fúria*, o herói em sua cela é visto através das barras, a partir de um ângulo ligeiramente baixo...



5.113 — ...enquanto o plano seguinte, uma câmera alta através da janela, para a rua do lado de fora, nos mostra o que ele vê, do seu ponto de vista.



5.114 — Em *Relíquia macabra*, Kasper Gutman é frequentemente fotografado em câmera baixa, o que enfatiza a sua obesidade.

podem ser associadas a uma personagem ou situação. Isto é, os enquadramentos podem se tornar motivos unificando o filme (**5.114**). Em *A paixão de Joana d'Arc*, durante todo o filme, Dreyer retorna obsessivamente às tomadas em primeiríssimo plano de Joana (4.130).

Ou, então, certos enquadramentos em um filme podem se destacar em virtude de sua raridade. O efeito ameaçadoramente calmo do plano dos pássaros descendo sobre Bodega Bay em *Os pássaros* (*The birds*), de Alfred Hitchcock, surge da mudança abrupta dos planos médios em nível normal para um plano geral, feito bem acima da cidade (6.32 e 6.33). Em um filme composto primariamente por planos médios e de conjunto, é óbvio que um primeiríssimo plano terá força considerável. Similarmente, as primeiras cenas de *Alien — O oitavo passageiro* (*Alien*), de Ridley Scott, apresentam poucos planos de ponto de vista de qualquer personagem. Porém, quando Kane se aproxima do ovo do alienígena, temos visões próximas deste, como se enxergássemos pelos olhos da personagem, e a criatura pula diretamente sobre nós. Isso não se limita a provocar um choque repentino; a mudança abrupta para enquadramentos que nos restringem aos limites do saber da personagem enfatiza uma mudança importante no enredo.



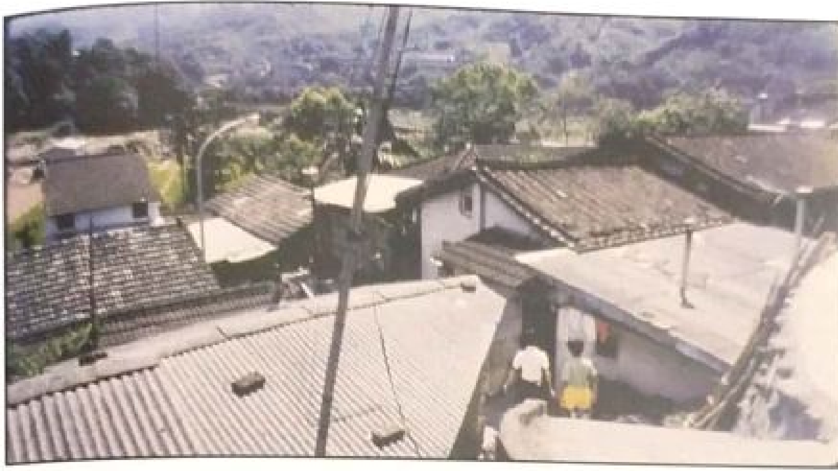
5.115 — *O batedor de carteiras*, de Bresson.

Além de sua importância narrativa, os enquadramentos podem adicionar um interesse visual próprio. Primeiros planos podem revelar texturas e detalhes que, de outra maneira, ignoramos. Podemos perceber os gestos sub-reptícios de um ladrão em um meio primeiro plano em *O batedor de carteiras* (*Pickpocket*), de Bresson (**5.115**). No mesmo filme, uma sequência de primeiros planos parecidos forma uma cena impressionante, semelhante a um balé. Planos de conjunto podem nos permitir explorar panoramas. Boa parte do prazer visual dos faroestes, de *Uma história real* (*The straight story*), de David Lynch, ou de *Lições da escuridão* (*Lektionen in Finsternis*) (**5.116**), documentário de Herzog, se origina dos planos de conjunto que tornam visíveis vastos espaços. Ao incluir

ACESSE O *BLOG*
Uma maneira de acrescentar interesse visual é filmar diretamente do espaço de fundo da tomada, como explicamos em "Shot-consciousness". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=275.**



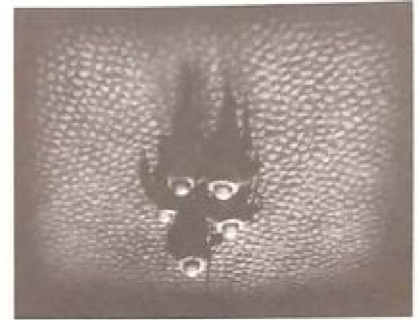
5.116 — Em *Lições da escuridão*, *planos* de helicóptero conferem uma grandiosidade sobrenatural e horrível aos desolados campos de petróleo incendiados do Kuwait, após a Guerra do Golfo de 1991.



5.117 — Em *Um verão na casa do vovô* (*Dong dong de jia qi*), de Hou Hsiao-hsien, o menino da cidade visita o tio em desgraça e o bairro é apresentado como um amontoado de telhados abrigando um ponto vermelho brilhante.



5.118 — René Clair, em *Entr'acte*, enquadra uma bailarina por baixo, transformando a figura em uma flor que se expande e se contrai.



5.119 — *A paixão de Joana d'Arc*.

uma série de informações, o enquadramento do plano de conjunto nos encoraja a explorar detalhes ou descobrir padrões abstratos (5.117).

Nossos olhos também usufruem o jogo formal apresentado por ângulos incomuns aplicados a objetos familiares (5.118). Em *A paixão de Joana d'Arc*, os enquadramentos de ponta-cabeça (5.119) não são motivados como ponto de vista de uma personagem; eles expressam o frenesi do massacre das testemunhas da morte de Joana. "Ao reproduzir o objeto a partir de um ângulo incomum e impressionante", escreve Rudolf Arnheim, "o artista força o espectador a um interesse mais agudo, que vai além da mera percepção ou aceitação. O objeto assim fotografado às vezes ganha em realidade, e a impressão que produz é mais viva e mais cativante".

O enquadramento pode ser usado para a obtenção de efeito cômico, como Charlie Chaplin, Buster Keaton e Jacques Tati mostraram. Vimos que, em *Nossa hospitalidade*, Keaton encena muitas piadas em profundidade. Agora podemos perceber que ângulos de câmera e distâncias bem escolhidos também são vitais para o sucesso das piadas. Por exemplo, se a cena da estrada de ferro mostrada em 4.163 fosse filmada de lado e em plano geral, não perceberíamos tão claramente que as duas partes do trem estão em trilhos paralelos. Além disso, não conseguiríamos ver a postura despreocupada do maquinista, que indica que ele não percebe o que aconteceu. Similarmente, o uso do enquadramento para criar espaço fora de campo é vital para a piada mostrada em 4.172 e 4.173. No caso, a piada se desenrola antes no tempo que no espaço. Primeiro, Willie puxa a corda; então, um efeito invisível do puxão torna-se visível quando o filho de Canfield passa rapidamente e desaparece. Finalmente, Willie reage e é ele próprio puxado para o abismo abaixo da linha do quadro. Tente imaginar esses movimentos e outros em *Nossa hospitalidade* en-



5.120 — Em *Play time, Tempo de diversão*, M. Hulot reage com um sobressalto ao perceber que brotaram chifres (as maçanetas) no homem que está trancando a porta.

quadrados de maneira diferente e perceberá como a nossa reação ao humor de Keaton depende da cuidadosa combinação de *mise-en-scène* e enquadramento.

Similarmente, em *Play time, Tempo de diversão* (*Play time*), de Tati, *mise-en-scène* e posição de câmera cooperam para criar piadas pictóricas (**5.120**). O trocadilho visual emerge do ângulo de câmera e distância precisamente escolhido, assim como da *mise-en-scène*: a postura inclinada do homem e as maçanetas da porta o fazem parecer um bode. Não podemos classificar todas as funções não narrativas do enquadramento; podemos apenas sugerir que ângulo, o nível, a altura e a distância da câmera têm a constante possibilidade de aguçar nossa consciência das qualidades puramente visuais.

ACESSE O *BLOG*
Analisamos sutilezas do enquadramento em filmes de dois mestres, William Wyler e Kenji Mizoguchi, em "Sleeves". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=1549.**

O quadro móvel

Todas as características do enquadramento que examinamos estão presentes em pinturas, fotografias, histórias em quadrinhos e outros tipos de imagens. Todas as imagens fornecem exemplos de razões de aspecto, relações dentro e fora do campo, ângulo, nível, altura e distância do ponto de vista do quadro. Há, porém, um recurso do enquadramento que é específico do cinema (e do vídeo). No cinema, é possível o quadro *mover-se* em relação ao material enquadrado.

Enquadramento móvel significa que o enquadramento do objeto muda. O enquadramento móvel muda o ângulo, o nível, a altura ou a distância da câmera *durante* o plano. Além disso, como o enquadramento nos orienta para o material na imagem, muitas vezes nos vemos movendo-nos *juntamente* com o quadro. Usando tal enquadramento, podemos nos aproximar ou nos afastar do objeto, circundá-lo ou passar por ele.

Tipos de enquadramento móvel — Geralmente nos referimos à capacidade do quadro de ser móvel como *movimento de câmera*. Geralmente se consegue um quadro móvel movendo a câmera fisicamente durante a produção. Há vários tipos de movimento de câmera, cada um com um efeito específico na tela.

O movimento de ***panorâmica horizontal*** (*pan*) gira a câmera em um eixo vertical. A câmera como um todo não se move para uma nova posição. Na tela, a **panorâmica** dá a impressão de um quadro varrendo o espaço horizontalmente. É como se a câmera "girasse a cabeça" para a direita ou para a esquerda (**5.121**, **5.122**).



5.121 — Durante um plano de *A palavra* (*Ordet*) de Dreyer, a câmera faz panorâmica para a direita....



5.122 — ...para manter as figuras no quadro enquanto elas atravessam uma sala.

O movimento de ***panorâmica vertical*** (*tilt*) gira a câmera em um eixo horizontal. É como se a cabeça da câmera estivesse em rotação para cima ou para baixo. Novamente, a câmera inteira não muda de posição. Na tela, o movimento de **panorâmica vertical** produz a impressão de um espaço que se desenrola de cima para baixo ou de baixo para cima (**5.123**, **5.124**).

No ***travelling***, a câmera como um todo muda de posição, indo em qualquer direção ao longo do chão — para frente, para trás, circularmente, diagonalmente ou de um lado para outro (**5.125**, **5.126**). Observe como as figuras permanecem na mesma relação básica com o quadro à medida que caminham em uma calçada, enquanto a frente da casa que elas têm esperança de comprar permanece visível atrás delas.

No **plano com grua**, a câmera se move acima do nível do chão. Geralmente, ela sobe ou desce, muitas vezes graças a um braço mecânico. A cena de luto em *Ivan, o terrível* (*Ivan Groznyy*) começa com uma grua descendente (**5.127**, **5.128**). Um plano de grua pode se mover não apenas para cima e para baixo, como um elevador, mas para frente e para trás e de um lado para o outro (**5.129**, **5.130**). Em *Além da linha vermelha* (*The thin red line*), Terence Malick usou uma grua com um braço de 22 metros para permitir que a câmera deslizasse acima do capim alto durante as cenas de batalha. Tomadas de helicóptero e avião fornecem variações ao plano de grua com braço mecânico.

"Percebi que se pudesse chegar aos roteiros realmente bons, eu poderia usar a mesma abordagem que uso para a literatura — determinado movimento de câmera segundo este ou aquele motivo dramático —, e então se tornou fascinante."

— Jodie Foster, diretora, *Mentes que brilham* (*Little man Tate*)

Panorâmicas horizontais, panorâmicas verticais, planos com ***travelling*** e ou grua são os movimentos de enquadramento mais comuns, mas virtualmente qualquer tipo de movimento de câmera pode ser imaginado (cambalhota, rolamento etc.). E, como veremos, os diversos tipos de movimento de câmera podem ser combinados.

Os movimentos de câmera têm sido atraentes para os cineastas e o público desde os primórdios do cinema. Por quê? Visualmente, os movimentos de câmera têm vários efeitos cativantes. Muitas vezes, eles aumentam o volume de informações a respeito do espaço da imagem. Os objetos tornam-se mais nítidos e mais vívidos do que nos enquadramentos estacionários. Novos objetos ou figuras geralmente são revelados. Planos com *travelling* e grua fornecem perspectivas em contínua mudança de objetos de passagem, enquanto o quadro muda de orientação. Os

"É uma compulsão minha mover a câmera e agora eu sei por quê. Isso realça a tridimensionalidade. Coloca você no espaço e se você move a câmera o público toma consciência do espaço."

— George Miller, diretor, *Mad Max 2: A caçada continua* (*Mad Max 2: The road warrior*)



5.123 — *A noiva estava de preto* (*La mariée était en noir*), de François Truffaut, começa com uma panorâmica vertical para baixo de uma torre de igreja...



5.124 — ...até a porta da frente.



5.125 — Durante este plano de *dolly* lateral em *Ouro e maldição* (*Greed*), de Erich von Stroheim, a câmera se move para a direita...



5.126 — ...junto com as duas personagens.



5.127 — Em *Ivan, o terrível*, a partir de uma visão de câmera alta do esquife, a câmera faz um plano de grua para baixo...



5.128 — ...e termina com um enquadramento de Ivan sentado aos pés do caixão.



5.129 — No final de *Morgan!*, de Karel Reisz, a câmera se move diagonalmente para cima...



5.130 — ...e volta para revelar que o jardim aparentemente inócuo do herói proclama as suas simpatias comunistas.

objetos parecem mais sólidos e tridimensionais quando a câmera descreve um arco (isto é, percorre uma trajetória curva) em torno deles. Panorâmicas horizontais e verticais apresentam o espaço como contínuo, horizontal e verticalmente.

Além disso, é difícil não ver o movimento de câmera como substituto do *nosso* movimento. Os objetos não parecem aumentar ou diminuir. Parece que nos aproximamos ou afastamos deles. Não somos totalmente enganados, é claro. Nunca esquecemos que estamos vendo um filme em um cinema. O movimento da câmera, porém, oferece vários indicadores convincentes de movimento no espaço. Na verdade, esses indicadores são tão poderosos que os cineastas muitas vezes tornam os movimentos de câmera subjetivos — motivados narrativamente para representar a visão pelos olhos de uma personagem que se move. Isto é, o movimento da câmera pode ser um poderoso indicador de que estamos vendo um plano de ponto de vista.

Na atual produção comercial de filmes, muitos movimentos de câmera são feitos com a câmera sobre um veículo chamado *dolly* (carrinho). Antes dos anos 1970, era prática-padrão montá-lo sobre trilhos para movimentos extensos (daí o termo inglês, *tracking* ou *travelling*). (Veja 1.33, para um plano de produção mostrando um elaborado plano de *dolly*.)

Apesar de a montagem da câmera em trilhos ainda ser feita hoje, também se tornaram comuns as unidades de câmera montadas sobre o corpo. Esses dispositivos permitem que a câmera seja uma extensão do caminhar ou correr do operador. Mecanismos corrigem os desequilíbrios e instabilidades, de modo que a câmera parece deslizar ou flutuar. O protótipo do estabilizador da câmera usada sobre o corpo é a Steadicam, inicialmente usada em *Esta terra é minha* (*Bound for glory*), *Rocky, um lutador* (*Rocky*) e *O iluminado* (*The shining*).

Uma câmera usada no corpo pode ir a lugares que seriam difíceis para um *dolly*. O operador pode seguir suavemente atores que estão subindo escadas, dirigindo veículos e caminhando por grandes distâncias (**5.131**, **5.132**). Alguns diretores aproveitaram a Steadicam para criar longas tomadas, passando por vários locais, como nas cenas de abertura de *A fogueira das vaidades* (*Bonfire of the vanities*), de Brian de Palma, e *Boogie nights — Prazer sem limites* (*Boogie nights*), de Paul Thomas Anderson.



5.131 — Em *Touro indomável*, de Martin Scorsese, a Steadicam segue o protagonista que sai do vestiário...



5.132 — ...e através de uma multidão até o ringue.

Às vezes, o cineasta não quer movimentos de câmera suaves, dando preferência a uma imagem com solavancos e oscilações. Comumente, esse tipo de imagem é conseguido com o uso da **câmera na mão**. Isto é, o operador não ancora a máquina sobre um tripé ou um *dolly*, mas usa o próprio corpo como suporte, sem o benefício de um equipamento de compensação (**5.133**). Esse tipo de movimento de câmera tornou-se comum em fins dos anos 1950, com o desenvolvimento do cinema direto. Um dos mais famosos *travellings* com câmera na mão foi feito em *Primárias* (*Primary*), quando um cinegrafista ergueu a câmera acima de sua cabeça e seguiu John F. Kennedy em meio a uma agitada multidão (**5.134**).

Tomadas com câmera na mão também surgiram em muitos filmes de ficção. Como a técnica teve origem na filmagem de documentários, ela



5.133 — Don Pennebaker segura a câmera na mão enquanto filma *Keep on rocking*.



5.134 — John Kennedy cumprimentando uma multidão em Wisconsin, em *Primárias*.

pôde emprestar um ar de autenticidade a pseudodocumentários como *A bruxa de Blair* (*The Blair witch project*). Em outros casos, o movimento de câmera na mão funciona para criar um ponto de vista subjetivo (**5.135**). Às vezes, o plano com a câmera na mão intensifica uma sensação de movimento abrupto, como se a ação fosse vislumbrada de relance. Para *Julien donkey-boy*, Harmony Korine usou câmeras mini-DV leves e flexíveis para filmar Julien andando pelo bairro (**5.136**).

Uma câmera estática pode simular mobilidade no quadro. Em animação, a câmera fica em uma posição determinada, mas, filmando pedaços individuais, quadro por quadro, o animador pode criar o efeito de movimento de câmera (**5.137-5.139**). Ou, então, o efeito de quadro móvel pode ser obtido fotografando uma imagem parada ou um quadro parado do filme e aumentando ou reduzindo gradualmente qualquer porção dessa imagem, como se faz frequentemente na impressão óptica ou nas imagens geradas por computador. O mascaramento por íris pode se abrir para revelar um panorama ou se fechar para isolar um detalhe.

A lente de *zoom* também pode ser usada para fornecer um enquadramento móvel enquanto a câmera permanece fixa. Como nós, na condição de espectadores, podemos distinguir entre um *zoom* e um movimento de



5.135 — Em *O beijo amargo* (*The naked kiss*), de Samuel Fuller, uma câmera de mão subjetiva aumenta o impacto de uma luta.



5.136 — Enquanto Julien caminha, o ritmo cheio de solavancos da câmera na mão complementa as explosões de cor criadas pela impressão de vídeo em até 35 mm.



5.137 — Uma tomada panorâmica horizontal simulada por animação em *Peter Pan* começa com Peter e o Capitão Gancho perto de um mastro. Peter se joga para chutar Gancho...



5.138 — ...e o enquadramento faz uma panorâmica horizontal para seguir os dois enquanto eles voam para a direita...



5.139 — ...ao longo do convés.

travelling ou grua? Em geral, a animação, os efeitos especiais e a lente de *zoom* reduzem ou ampliam certa porção da imagem. Apesar de o plano com *dolly* e o plano de grua realmente aumentarem ou reduzirem porções do quadro, isso não é *tudo* o que eles fazem. No verdadeiro movimento de câmera, objetos estáticos em diferentes planos passam um pelo outro em diferentes ritmos. Vemos lados diferentes dos objetos e os fundos ganham volume e profundidade.

Em *A guerra acabou* (*La guerre est finie*), de Alain Resnais, um *travelling* (**5.140**, **5.141**) dá considerável volume aos objetos. A parede não perdeu nada do seu volume ou solidez. Além disso, a placa da rua não foi simplesmente ampliada. Também a vemos a partir de um ângulo distintamente diferente.



5.140 — Em *A guerra acabou*, uma placa de rua ligeiramente inclinada para a direita...



5.141 — ...inclina-se claramente para a esquerda no final de um *travelling* fechando a imagem.

Diferentemente, em uma ampliação em *zoom*, o quadro móvel não altera os aspectos ou posições dos objetos filmados. Em **5.142** e **5.143**, de *Um olhar a cada dia* (*To vlemma tou odyssea*), de Theo Angelopoulos, um *zoom* amplia nossa visão de uma grande estátua quebrada de Lênin flutuando em uma barcaça: ainda se vê o topo da estátua contra a base de uma fileira de pequenas árvores, e seus pés estão exatamente no mesmo lugar em relação aos parapeitos na proa do barco. Enquanto o *zoom* ocorre, a barcaça gradualmente está mais próxima da linha de árvores do que estivera no início. Em resumo, quando a câmera se move, percebemos nosso próprio movimento no espaço. Em um *zoom*, um pedaço de espaço parece ampliado ou diminuído.

Até aqui, isolamos diferentes tipos de enquadramentos móveis em estados razoavelmente puros. Os cineastas, porém, frequentemente combinam tais enquadramentos em um único plano: a câmera pode fazer um plano de *dolly* e uma panorâmica horizontal ao mesmo tempo ou fazer um plano de grua para cima enquanto dá um *zoom*. Ainda assim, todo exemplo pode ser identificado como uma combinação dos tipos básicos.



5.142 — Uma vista distante de uma estátua em uma barcaça em *Um olhar a cada dia*...

Funções da mobilidade de quadro — Nosso catálogo dos tipos de enquadramentos móveis é de pouca utilidade sem uma consideração de como tais estratégias de enquadramento funcionam sistematicamente nos filmes. Como o enquadramento móvel se relaciona com o espaço e o tempo cinematográficos? Como os enquadramentos móveis criam padrões próprios: em resumo, como o enquadramento móvel interage com a forma do filme?



5.143 — ...é ampliada por uma aproximação em *zoom*.

1. *O quadro móvel e o espaço*

O quadro móvel afeta o espaço em campo e fora de campo consideravelmente, conforme já vimos em nosso exemplo anterior de *Jezebel* (5.85-5.88). Depois que a mão com o copo aparece em primeiro plano,

"Eu ficava me perguntando: 'Como as pessoas falam tanto em um longa-metragem e ninguém se importa?'. E então tive de passar por todos os momentos dessas cenas de diálogo e procurar pelos pequenos acontecimentos que eu trataria como grandes acontecimentos. Como o telefone que toca ou as persianas que se abrem... Tive de tratá-los como acontecimentos razoavelmente importantes e fazer os movimentos da câmera serem motivados por eles, para que fosse orgânico para a cena, e, ainda assim, interessante visualmente."

— John Patrick Shanley, autor e diretor, *Dúvida* (*Doubt*)

ACESSE O *BLOG*
Uma função comum dos planos de *dolly* é acompanhar os atores na conversação, como discutimos em "Walk the talk". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=382.**

a câmera recua num *travelling* para enquadrar o homem de pé no espaço frontal do plano. O quadro móvel também afeta continuamente o ângulo, o nível, a altura ou a distância do enquadramento. Uma grua pode mudar o ângulo, de baixo para alto; um *travelling* fechando a imagem pode transformar a distância de um plano de conjunto para um primeiro plano.

Podemos fazer várias perguntas sobre como um enquadramento móvel se relaciona com o espaço. Os movimentos do quadro dependem do movimento das figuras? Por exemplo, uma das funções mais comuns do movimento de câmera é o **reenquadramento**. Se uma personagem se move em relação a outra personagem, o quadro geralmente faz uma ligeira panorâmica horizontal ou vertical para ajustar o movimento. Em *Jejum de amor*, o diretor Howard Hawks tenta equilibrar suas composições por meio de reenquadramentos (**5.144-5.146**). Como os reenquadramentos são motivados pelo movimento das figuras, eles tendem a ser relativamente imperceptíveis. Quando você começar a percebê-los, pode ficar surpreso com a frequência com que aparecem. Quase todo filme moderno faz reenquadramentos constantes nas cenas de conversação.

O reenquadramento é só um exemplo de como o quadro móvel pode depender do movimento das figuras. A câmera também pode se deslocar para seguir figuras ou objetos em movimento. Um movimento de câmera que é mais do que apenas um reenquadramento e que acompanha o movimento de uma figura é chamado — com bastante lógica — um **plano de seguimento** (ver 5.203, 5.204, 5.210, 5.211 e 5.215-5.224). Uma panorâmica horizontal pode manter centralizado um carro de corrida, um plano com carrinho pode acompanhar uma personagem de aposento para aposento, ou um plano de grua pode seguir um balão que sobe. Em tais casos, a mobilidade do quadro funciona primariamente para manter nossa atenção fixada no tema do plano e subordina-se a seu movimento.

O quadro móvel pode mover-se independentemente das figuras. Muitas vezes a câmera se afasta das personagens para revelar algo de impor-



5.144 — Em *Jejum de amor*, quando Hildy sai do lado esquerdo...



5.145 — ...para sentar-se em uma escrivaninha, a câmera faz panorâmica para a direita para reenquadrá-la...



5.146 — ...e quando Walter gira a cadeira para encará-la, a câmera faz um leve reenquadramento para a esquerda.



5.147 — Em *O crime do senhor Lange*, apesar de a câmera começar com Lange trabalhando...



5.148 — ...ela logo o deixa para mostrar suas pistolas e chapéu de caubói...



5.149 — ...segue adiante para mostrar um mapa com o Arizona assinalado...

tante para a narrativa. Um movimento de câmera pode indicar uma pista despercebida, um sinal que comenta a ação, uma sombra não percebida, uma mão que agarra. A câmera em movimento pode estabelecer um local onde as personagens entrarão. É o que acontece no início de *Laura*, de Otto Preminger, quando a câmera desliza pela sala de estar de Waldo Lydecker, estabelecendo que ele é um homem de riqueza e gostos artísticos, antes de revelar o detetive MacPherson. Similarmente, no início de *De volta para o futuro* (*Back to the future*), a câmera vagueia pela casa vazia de Doc, sugerindo o seu caráter e a narrativa que virá. Em *O crime do senhor Lange* (*Le crime de monsieur Lange*), de Jean Renoir, a câmera em movimento caracteriza Lange, abandonando-o e fazendo uma panorâmica horizontal ao redor, oferecendo um exame de seu quarto (**5.147-5.151**). Mostra-se que Lange é um fantasista, que vive no mundo do conhecimento do faroeste, que ele extrai de suas histórias de caubói.



5.150 — ...dá uma panorâmica horizontal mostrando mais armas...



5.151 — ...antes de retornar ao entusiasmado autor, que escreve os seus contos de faroeste.

Seja ele dependente ou independente da figura em movimento, o quadro móvel pode afetar profundamente a maneira como percebemos o espaço dentro do quadro e fora de campo. Tipos diferentes de movimento de câmera criam movimentos diferentes do espaço. Em *O ano passado em Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*), os planos de Resnais muitas vezes deslizam por corredores e através de soleiras, transformando um elegante hotel de estância em um labirinto. Alfred Hitchcock produziu alguns dos movimentos de câmera individuais mais famosos da história do cinema. Em *Jovem e inocente* (*Young and innocent*), um movimento de *dolly* e de grua faz a imagem mover-se de um plano de conjunto, que se inicia em câmera alta num salão de baile, acima das cabeças dos dançarinos, até um primeiríssimo plano dos olhos do baterista que está piscando. Em *Um corpo que cai*, uma combinação especialmente ardilosa de um *travelling* abrindo e de um *zoom* fechando distorce plasticamente a perspectiva do plano e comunica a vertigem do protagonista. O recurso aparece novamente em *Tubarão*, de Spielberg, quando o xerife Brody, na praia, percebe de repente que o tubarão atacou uma criança. Usar *dolly e zoom* simultâneos e em direções opostas tornou-se comum na moderna produção de Hollywood (o que o diretor Sam

Raimi chama de "câmara deformada" ["*warp-o cam*"]). Em filmes como *Vermelhos e brancos* (*Csillagosok, Katonák*), Miklós Janscó especializou-se em movimentos de câmera prolongados que vagueiam entre grupos de pessoas que se movem em uma planície. Seus planos usam todos os recursos de *dolly*, panorâmica, grua, *zoom* e distorção de foco, para esculpir relações espaciais em permanente mudança.

Todos esses exemplos ilustram as várias maneiras como a mobilidade do quadro afeta a nossa percepção de espaço. Em qualquer enquadramento móvel podemos perguntar: Como ele funciona para revelar ou ocultar o espaço fora de campo? A mobilidade do quadro é dependente ou independente do movimento da figura? Que trajetória específica a câmera segue? Tais perguntas serão respondidas da melhor maneira se considerarmos como os efeitos espaciais do movimento de câmera funcionam no que se refere à forma geral do filme.

2. *O quadro móvel e o tempo*

"Uma coisa que eu odeio nos filmes é quando a câmera começa a rodear as personagens. Se três pessoas estão sentadas à mesa conversando, muitas vezes você vê a câmera ficar em volta delas. Não sei explicar por quê, mas acho isso totalmente falso."

— Takeshi Kitano, diretor, *Sonatine*

A mobilidade do quadro envolve o tempo, além do espaço, e os cineastas se conscientizaram de que nossa percepção de duração e ritmo é afetada pelo quadro móvel. A importância da duração no movimento de câmera, por exemplo, pode ser percebida comparando dois diretores japoneses, Yasujiro Ozu e Kenji Mizoguchi. Ozu prefere movimentos de câmera curtos em uma única direção, como em *Também fomos felizes* (*Bakushû*) e *O sabor do chá verde sobre o arroz* (*Ochazuke no aji*). Mizoguchi, por sua vez, cultiva o *travelling* relaxado e extenso, muitas vezes em combinação com a panorâmica horizontal.

Como um movimento de câmera consome tempo na tela, ele pode criar um arco de expectativa e satisfação. Se a câmera faz uma panorâmica rápida de um acontecimento, podemos ser movidos a perguntar o que aconteceu. Se a câmera desliza para trás para mostrar algo que não esperávamos no primeiro plano, como no exemplo de *Jezebel* (5.85-5.88), somos surpreendidos. Se a câmera se move lentamente sobre um detalhe, aumentando-o gradualmente, mas retardando a satisfação de nossas expectativas, o movimento de câmera contribuiu para o suspense. Na panorâmica mostrando o estúdio do senhor Lange, Renoir nos faz imaginar por que a câmera se afasta da personagem principal e então responde à pergunta indicando o fascínio de Lange pelo oeste norte-americano. Posteriormente, neste capítulo, examinaremos como as nossas expectativas são manipuladas ao longo do tempo nos movimentos de câmera da abertura de *A marca da maldade* (*Touch of evil*), de Welles.

A velocidade da mobilidade do quadro é importante também. Um *zoom* ou um movimento de câmera podem ser relativamente lentos ou rápidos. *Os reis do iê-iê-iê* (*A hard day's night*) e *Help!*, de Richard Lester, iniciaram, nos anos 1960, uma moda de aproximações e afastamentos de

zoom muito rápidos. Em comparação, um dos movimentos de câmera mais impressionantes dos primeiros tempos, o plano de grua monumental do banquete de Belsazar em *Intolerância*, de D. W. Griffith, ganha majestade e suspense com a descida inexoravelmente lenta para o imenso *set* babilônico (4.12).

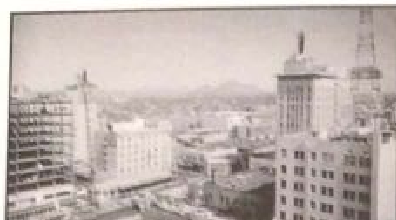
Às vezes, a velocidade do quadro móvel funciona ritmicamente. Em *Pastorale d'été*, de Will Hindle, um ritmo delicado e vivaz é criado com um fechamento do *zoom* e uma leve inclinação para cima e para baixo no ritmo da música de Honegger. Muitas vezes os filmes musicais fazem uso da velocidade do movimento de câmera para sublinhar qualidades de uma canção ou dança. Durante "Broadway Rhythm", em *Cantando na chuva (Singin' in the rain)*, a câmera em grua se afasta de Gene Kelly várias vezes, e a velocidade do movimento é determinada de modo a acentuar a letra da canção. A velocidade do quadro também pode criar qualidades expressivas — um movimento de câmera pode ser fluido,



5.152 — *Cloverfield — Monstro*: Quando os jovens da festa correm para a rua, sua câmera de vídeo registra uma explosão, e uma panorâmica horizontal brusca para a direita borra a ação.



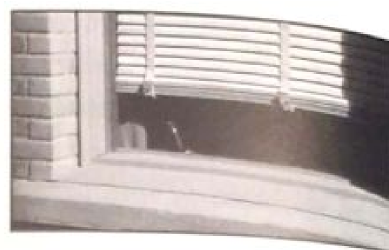
5.153 — Enquanto o enquadramento se fixa novamente, vemos que o movimento borrado acompanhava, aproximadamente, a cabeça da Estátua da Liberdade, que está rolando rua abaixo.



5.154 — Plano de abertura de *Psicose*.



5.155 — O segundo plano se concentra em um edifício...



5.156 — ...enquanto a câmera se move mais lentamente e mais perto de uma janela...



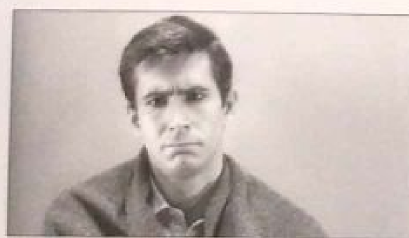
5.157 — ...e revela a heroína e o namorado em uma escapada na hora do almoço.

stacatto, hesitante e assim por diante. Todo o enredo de *Cloverfield – Monstro* (*Cloverfield*) é apresentado como o registro em vídeo do ataque de um monstro a Manhattan. Em muitos pontos, o operador vira a câmera bruscamente para capturar um incidente chocante, e nossa angústia se intensifica com a súbita velocidade do movimento de panorâmica horizontal (**5.152, 5.153**). Em resumo, a duração e a velocidade do quadro móvel podem controlar significativamente a nossa percepção do plano ao longo do tempo.

3. *Padrões do enquadramento móvel*



5.158 — O penúltimo plano de *Psicose* começa distante de Norman...



5.159 — ...e avança para dentro, de modo que vemos sua expressão enquanto ouvimos seus pensamentos.

O quadro móvel pode criar os seus motivos específicos em um filme. Por exemplo, *Psicose* (*Psycho*), de Hitchcock, começa e acaba com um movimento do quadro para frente. Nos três primeiros planos do filme, a câmera faz uma panorâmica horizontal para a direita e depois fecha o *zoom* num edifício da paisagem urbana (**5.154**). Dois movimentos para frente finalmente nos fazem passar por baixo de uma persiana e adentrar a escuridão de um quarto de hotel barato (**5.155-5.157**). O movimento da câmera para dentro, a penetração de um interior, é repetido ao longo de todo o filme, muitas vezes motivado como um ponto de vista subjetivo, por exemplo, quando as várias personagens se movem cada vez mais para o fundo da mansão de Norman Bates. O penúltimo plano do filme mostra Norman sentado, apoiado contra uma parede branca vazia, enquanto ouvimos o seu monólogo interior (**5.158**). Mais uma vez a câmera se move para frente, colocando seu rosto em primeiro plano (**5.159**). O plano é o clímax do movimento para frente iniciado no começo do filme. O filme como um todo acaba por descrever um movimento na mente de Norman. Outro filme que se vale pesadamente de um padrão de movimentos penetrantes para frente é *Cidadão Kane*, que retrata o mesmo impulso inexorável rumo à revelação do segredo de uma personagem.

Outros tipos de movimento podem se repetir e se desenvolver em um filme. *Lola Montès*, de Max Ophuls, usa planos de *dolly* de 360° e constantes planos de grua para cima e para baixo para contrastar a arena do circo com o mundo do passado de Lola. Em ↔ (geralmente chamado de *Back and forth*), de Michael Snow, as constantes panorâmicas horizontais

para frente e para trás em uma sala de aula, como num jogo de pingue-pongue, determinam o padrão formal básico do filme. É uma surpresa quando, perto do fim, o movimento de repente se transforma em panorâmicas verticais para cima e para baixo. Nestes e em muitos outros filmes, o quadro móvel estabelece repetições e variações marcadas.

Funções do enquadramento móvel: *A grande ilusão* e *Wavelength* — À guisa de resumo, podemos examinar dois filmes contrastantes que ilustram possíveis relações do quadro móvel com a forma narrativa. Um usa o quadro móvel para fortalecer e sustentar a narrativa, ao passo que o outro subordina a forma narrativa a uma mobilidade geral do quadro.

A grande ilusão (*La grande illusion*), de Jean Renoir, é um filme de guerra em que quase nunca vemos a guerra. Cargas heroicas e batalhões condenados, o cardápio corriqueiro do gênero, estão ausentes. A Primeira Guerra Mundial permanece obstinadamente fora da tela. Em vez disso, Renoir concentra-se na vida em um campo de prisioneiros alemão para sugerir como as relações entre as nações e as classes sociais são afetadas pela guerra. Os prisioneiros Maréchal e Boeldieu são ambos franceses; Rauffenstein é um oficial alemão. Contudo, o aristocrata Boeldieu tem mais em comum com Rauffenstein do que com o mecânico Maréchal. A forma narrativa do filme acompanha a morte da classe alta de Boeldieu-Rauffenstein e a precária sobrevivência de Maréchal e de seu camarada Rosenthal — sua fuga para a fazenda de Elsa, seu interlúdio de paz ali, a fuga final para a França e, presume-se, a volta à guerra.

Dentro dessa estrutura, o movimento de câmera tem várias funções, todas sustentando diretamente a narrativa. Primeiro, e mais tipicamente, há a sua tendência a colar-se ao movimento das figuras. Quando uma personagem ou veículo se move, Renoir muitas vezes usa panorâmicas ou planos de *dolly* para acompanhá-la. A câmera segue Maréchal e Rosenthal, que caminham juntos após sua fuga; ela desliza para trás quando os prisioneiros são atraídos à janela pelo som dos alemães marchando



5.160 — Uma lata usada como sinal é vista inicialmente sobre uma prateleira...



5.161 — ...depois é derrubada. Ela cai sobre um travesseiro e, portanto, não faz nenhum som...



5.162 — ...e a câmera faz uma panorâmica para a esquerda, revelando que as personagens não perceberam o ocorrido.



5.163 — Renoir começa a cena de Boeldieu e Maréchal discutindo planos de fuga enquadrando um esquilo engaiolado em primeiro plano...



5.164 — ...antes de deslizar para trás e revelar os homens ao lado da gaiola, criando uma clara narrativa paralela.



5.165 — Quando Rauffenstein vai até o gerânio na janela...



5.166 — ...Renoir fecha para um plano próximo da flor enquanto ele a corta.

abaixo. Porém, são os movimentos de câmera *independentes* das figuras que tornam o filme mais incomum.

Quando a câmera se move por si em *A grande ilusão*, temos consciência de que ela está interpretando ativamente a ação, criando suspense ou nos dando informações que as personagens não têm. Por exemplo, em uma cena, um prisioneiro está cavando um túnel para fugir e puxa um cordão sinalizando que precisa ser arrastado para fora (**5.160**). O movimento independente da câmera constrói o suspense mostrando que as outras personagens não perceberam o sinal nem que ele está sufocando (**5.161, 5.162**). Assim, o movimento de câmera ajuda a criar uma narração de certo modo irrestrita.

Às vezes, a câmera é um agente tão ativo que Renoir usou movimentos de câmera repetidos para criar padrões de significação narrativa. Um tal padrão é o movimento que liga personagens a detalhes de seu ambiente. Muitas vezes uma sequência começa com um certo detalhe em primeiro plano e a câmera recua para ancorar esse detalhe no seu contexto espacial e narrativo maior (**5.163, 5.164**).

Mais complicada é a cena da celebração de Natal na casa de Elsa, que começa com a creche em primeiro plano e desliza para trás para mostrar, em várias etapas, a interação das reações entre as personagens. Tais movimentos de câmera não são simplesmente decoração. Começar com um detalhe cênico antes de se mover para o contexto maior é um modo econômico de estruturar a narrativa, constantemente enfatizando relações entre os elementos diversos da *mise-en-scène* de Renoir. O mesmo acontece com o movimento de câmera mais raro, fechando o plano num detalhe no final da cena, como quando, após a morte de Boeldieu, Rauffenstein corta o gerânio, a única flor na prisão (**5.165, 5.166**).

As personagens são ligadas ao seu ambiente por alguns planos de câmera móvel ainda mais ambiciosos. Estes enfatizam importantes paralelos narrativos. Por exemplo, *tracking shots** comparam ações em dois

* Planos com câmera em movimento. (N. do R. T.)



5.167 — Na primeira cena, quando Maréchal deixa o bar dos oficiais franceses...



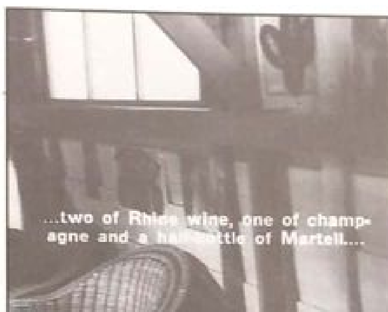
5.168 — ...Renoir faz uma panorâmica deslizando para a esquerda a partir da porta para revelar *pin-ups* (que entram no quadro, à direita)...



5.169 — ...e um cartaz.



5.170 — Uma cena depois, no bar dos oficiais alemães, um movimento de câmera similar, desta vez para a direita, deixa as personagens...



5.171 — ...e explora sozinho...



5.172 — ...descobrindo uma decoração similar.

bares de oficiais — um, francês (**5.167**), outro, alemão (**5.170-5.172**). Com os seus movimentos de câmera, Renoir indica uma similaridade entre os dois lados em guerra, esmaecendo as suas diferenças nacionais e enfatizando desejos comuns.

Ou considere como dois planos com *travelling* paralelos comparam a guerra dos aristocratas e a guerra das pessoas de classe baixa. Somos apresentados à nova posição de Rauffenstein como comandante de um campo de prisioneiros por meio de um *travelling* prolongado (**5.173-5.180**). Durante esse movimento, Renoir apresenta, sem palavras, a mística militar da graça no campo de batalha, que caracteriza a guerra do aristocrata.

No entanto, posteriormente no filme, um plano paralelo critica essa visão (**5.181-5.183**). A guerra de Elsa não tem nada da glória de Rauffenstein, e isso é comunicado principalmente através de um paralelo criado pelo movimento de câmera repetido. Além disso, esses movimentos de câmera trabalham juntamente com a *mise-en-scène*, na medida em que o paralelo narrativo é reforçado pelo uso sutil de objetos como motivos — os crucifixos em 5.173 e 5.183, as fotografias em 5.174 e 5.181, e as mesas que finalizam ambos os planos. (Observe o uso sutil das cadeiras vazias, viradas sobre a mesa, para reforçar a ausência do marido de Elsa.)



5.173 — Renoir começa em um crucifixo e...



5.174 — ...faz uma panorâmica vertical para baixo [*tilt*], na direção de um retrato militar em um altar, sublinhando a ironia de uma capela transformada à força em acampamento.



5.175 — A câmera se move passando por chicotes, esporas e espadas...



5.176 — ...até um criado que prepara as luvas de Rauffenstein.



5.177 — Ele então se afasta da câmera para fechar uma janela antes de retornar...



5.178 — ...para o espaço frontal do plano enquanto a câmera faz uma panorâmica para a esquerda e desliza para trás para revelar...



5.179 — ...uma mesa com o café da manhã...



5.180 — ...na qual se revela que Rauffenstein está sentado.



5.181 — Este plano também começa com um objeto, uma fotografia do marido falecido de Elsa...



5.182 — ...antes de um *travelling* para a esquerda que passa por Elsa, observando: "Agora a mesa é muito grande"...



5.183 — ...e revela a mesa da cozinha, onde sua filha, Lotte, está sentada sozinha.



5.184 — Quando a "cantora" principal arranca a peruca e pede a "Marselhesa" aos músicos...



5.185 — ...a câmera se move para a direita enquanto o cantor se volta para o público...



5.186 — ...e mais ainda à direita, quando outros no palco cantam juntos.



5.187 — Uma inclinação para baixo mostra dois guardas alemães preocupados...



5.188 — ...e um *travelling* de volta para a esquerda revelando uma fileira de prisioneiros franceses entre o público, cantando.



5.189 — A câmera desliza para frente, passando por eles até os músicos e o cantor novamente...



5.190 — ...e faz, então, uma panorâmica rápida para a esquerda, mostrando o conjunto do público.

Mover a câmera independentemente do movimento das figuras também liga as personagens mutuamente. Repetidas vezes no campo de prisioneiros, a câmera se move para unir um homem a seus camaradas, indicando espacialmente o compartilhamento da mesma condição. Quando os prisioneiros saqueiam a coleção de roupas femininas, um homem decide vestir-se com elas. Quando ele aparece, uma imobilidade domina os companheiros. O plano desliza silenciosamente pelos rostos dos prisioneiros, cada um registrando um anseio reticente.

Um movimento de ligação mais elaborado ocorre na cena do espetáculo de *vaudeville* da prisão, quando os homens descobrem que os franceses recapturaram uma cidade. Renoir apresenta o plano como uma celebração da unidade espacial, com a câmera movendo-se entre os homens quando eles desafiadoramente começam a cantar a "Marselhesa" (**5.184-5.190**). Esse complexo movimento de câmera circula livremente entre os prisioneiros, sugerindo a sua coragem patriótica e a unidade na desobediência aos captores.

Na cabana de Elsa, assim como na prisão, o movimento liga as personagens. Depois de alimentar uma vaca, Maréchal entra na casa e uma panorâmica horizontal com ele revela Elsa esfregando o chão. O ápice dos movimentos de ligação ocorre perto do fim do filme, quando Renoir faz uma panorâmica horizontal dos alemães em um lado da fronteira



5.191 — Quando os alemães percebem que Maréchal e Rosenthal cruzaram a fronteira suíça...



5.192 — ...Renoir faz uma panorâmica para a direita, através da fronteira invisível...



5.193 — ...até os dois fugitivos, pontos minúsculos na vasta paisagem.



5.194 — No começo de *Wavelength*, boa parte do apartamento é visível.



5.195 — Perto do fim, os esporádicos fechamentos do *zoom* [*zoom-ins*] tornaram visíveis detalhes da parede distante.

(5.191) para os distantes fugitivos franceses do outro lado **(5.192, 5.193)**. Mesmo nessa escala, a câmera de Renoir se recusa a honrar as divisões nacionais.

O crítico cinematográfico francês André Bazin observou: "Jean Renoir encontrou uma maneira de revelar o significado oculto de pessoas e coisas sem destruir a unidade que lhes é natural". Ao colocar ênfases e fazer comparações, a câmera móvel em *A grande ilusão* torna-se tão importante quanto a *mise-en-scène*. Os movimentos de câmera penetram o espaço para criar conexões que enriquecem a forma narrativa do filme.

No filme experimental *Wavelength*, de Michael Snow, a relação da narrativa com o quadro móvel é bem diferente. Em vez de sustentar a forma narrativa, a mobilidade do quadro domina a narrativa, até mesmo desviando nossa atenção dos acontecimentos. O filme começa com um enquadramento em plano geral de um *loft*, voltado para uma parede e uma janela **(5.194)**. No decorrer do filme, a câmera faz progressivamente uma aproximação em *zoom* [*zoom-in*] e depois se detém **(5.195)**. E assim ocorre ao longo dos 45 minutos de duração do filme. No fim, a fotografia das ondas do oceano na parede distante preenche o quadro em primeiro plano.

Assim, *Wavelength* é estruturado primariamente em torno de um único tipo de mobilidade de quadro — o *zoom-in*. Seu padrão de progressão e desenvolvimento não é o de uma narrativa, mas o de uma exploração, usando meios deliberadamente limitados, do modo como o *zoom* transforma o espaço do *loft*. Os *zooms* repentinos criam mudanças abruptas e frequentes nas relações de perspectiva. Ao excluir partes do quarto, o contínuo *zoom-in* também amplia e achata o que vemos: toda mudança de distância focal nos oferece um novo conjunto de relações espaciais. O *zoom* coloca mais e mais espaço fora de campo. A trilha sonora, durante a maior parte do tempo, reforça a progressão formal básica, emitindo um único tom cuja intensidade sobe consistentemente à medida que o *zoom* amplifica cada vez mais o espaço.

Dentro do padrão básico de *Wavelength*, porém, há dois sistemas contrastantes. O primeiro é uma série de tonalidades filtradas que se

movem pela imagem como campos de cor abstratos. Essas tonalidades muitas vezes atuam sobre a profundidade representada no plano do *loft*.

Um segundo sistema evoca um esboço de narrativa. Em vários intervalos, as personagens entram no *loft* e realizam certas atividades (conversar, escutar o rádio, fazer telefonemas). Há até mesmo uma morte misteriosa (um corpo estendido no chão em **5.196**). Contudo, esses acontecimentos permanecem inexplicados em termos de causa e efeito e inconclusivos quanto a sua conclusão (apesar de, no fim do filme, ouvirmos um som que lembra uma sirene de polícia). Além disso, nenhuma dessas ações desvia o enquadramento móvel de seu curso predeterminado. O *zoom* que trepidantemente se desloca e se detém continua, mesmo quando ele exclui informações narrativas importantes. Assim, *Wavelength* insere porções e fragmentos de narrativa, mas esses fragmentos de ação permanecem secundários, operando dentro da progressão temporal do *zoom*.



5.196 — Os *zoom-ins* de *Wavelength* logo eliminarão do quadro o corpo no chão.

Do ponto de vista da experiência do espectador, o uso da mobilidade do quadro em *Wavelength* suscita curiosidade (O que as pessoas estão fazendo? O que levou à morte do homem, se é que ele realmente morre?) e surpresa (o aparente assassinato). Em geral, porém, o suspense centrado na história é substituído por um suspense *estilístico*: o que o *zoom* enquadrará? Deste ponto de vista, os tons coloridos e mesmo o enredo trabalham com as qualidades espasmódicas do *zoom* para deter o avanço do enquadramento. Quando o *zoom* finalmente revela o seu alvo, nossas antecipações estilísticas se cumprem. O título do filme revela-se como um trocadilho múltiplo, referindo-se não apenas à intensidade ascendente da trilha sonora, mas também à distância que o *zoom* teve de cruzar para revelar a foto — um "comprimento de onda".

A grande ilusão e *Wavelength* ilustram, de diferentes maneiras, como a mobilidade do quadro pode orientar e moldar nossa percepção do espaço e do tempo de um filme. A mobilidade do quadro pode ser motivada por propósitos formais maiores, como no filme de Renoir, ou pode ela própria tornar-se o interesse formal preponderante, motivando outros sistemas, como no filme de Snow. Ao examinar como os cineastas usam o quadro móvel em contextos específicos, podemos obter um conhecimento mais completo de como a nossa experiência de um filme é criada.

*Duração da imagem: O plano longo**

Em nossa consideração da imagem cinematográfica, enfatizamos suas qualidades espaciais: como transformações fotográficas podem alterar as propriedades da imagem, como o enquadramento define a imagem

* No Brasil, utiliza-se também o termo de origem francesa "plano sequência" para designar indistintamente planos longos. Ver Glossário. (N. do R. T.)

para a nossa atenção. No entanto, o cinema é uma arte do tempo, assim como do espaço, e já vimos que a *mise-en-scène* e a mobilidade do quadro operam em dimensões temporais assim como em dimensões espaciais. Precisamos considerar agora como a duração do plano afeta seu entendimento.

Há uma tendência a considerar que o plano registra a duração real. Suponha que um corredor leve três segundos para saltar um obstáculo. Se filmarmos o corredor, o filme projetado também consumirá três segundos — ou assim se supõe. Um teórico do cinema, André Bazin, afirmou, como postulado fundamental de sua estética, que o cinema registra o tempo real. Contudo, a relação da duração do plano com o tempo gasto pelo acontecimento filmado não é tão simples.

Primeiro, evidentemente, a duração do acontecimento na tela pode ser manipulada durante a filmagem ou a pós-produção, como discutimos anteriormente neste capítulo. Técnicas de câmera lenta ou de acelerado podem representar o salto do corredor em 20 segundos ou 2. Segundo, os filmes narrativos muitas vezes não permitem uma equivalência simples da duração real e da duração na tela, mesmo dentro de um plano. Como o Capítulo 3 assinalou (p. 155), a duração da história geralmente diferirá consideravelmente da duração do enredo e da duração na tela.

Considere um plano de *Filho único* (*Hitori musuko*), de Yasajiro Ozu. Já passou da meia-noite e acabamos de ver uma família acordada e conversando; o plano mostra um canto escuro do apartamento da família, sem nenhuma das personagens na tela (**5.197**). Logo, porém, a luz muda. O sol está nascendo. Ao final do plano, já é manhã (**5.198**). Esse plano de transição consome cerca de um minuto de tempo de tela. Obviamente não registra a duração dos acontecimentos da história; essa duração seria de pelo menos cinco horas. Em outras palavras, ao manipular a duração na tela, o enredo do filme condensou em mais ou menos um minuto uma duração de história de várias horas.



5.197 — Uma cena em *Filho único* passa da noite...

Outros filmes usam *travellings* para comprimir passagens de tempo mais longas em um plano contínuo (**5.199**, **5.200**). O plano final de *Sinais* (*Signs*) afasta-se de uma vista outonal através de uma janela (ela mesma eco do *travelling* de abertura, com a câmera recuando a partir de uma janela) e através de uma sala, revelando uma paisagem de inverno do lado de fora de outra janela. Meses de história se passaram durante o movimento do *travelling*.



5.198 — ...para o dia em um único plano.

Funções do plano longo

Todo plano tem certa duração na tela mensurável, mas, na história do cinema, os diretores variaram consideravelmente a escolha de planos mais breves ou prolongados. Em geral, o cinema em seu início (1895-1905) tendia a valer-se de tomadas de duração razoavelmente longa, já que



5.199 — Em *Um lugar chamado Notting Hill* (*Notting Hill*), de Roger Michell, a caminhada do protagonista pelo mercado de rua de Portobello desenrola-se durante o outono...



5.200 — ...inverno e primavera.

frequentemente havia apenas um plano em cada filme. Com o surgimento da montagem em continuidade, no período 1905-1916, as tomadas tornaram-se mais curtas. Em fins dos anos 1910 e início dos anos 1920, um filme norte-americano tinha uma duração média de tomada de cerca de 5 segundos. Após o advento do som, a média passou para 10 segundos.

Ao longo da história do cinema, alguns cineastas preferiram consistentemente o uso de tomadas de duração acima da média. Nos anos 1930, em vários países, diretores começaram a fazer experiência com tomadas bastante longas. As tomadas atipicamente longas desses cineastas — chamadas de **planos longos** — representavam um poderoso recurso criativo.

O *plano longo* [*long take*] não é a mesma coisa que *plano de conjunto* [*long shot*], que se refere à distância aparente entre a câmera e o objeto. Como vimos ao examinar a produção cinematográfica (pp. 57-8), uma *tomada* pode ser definida pelo funcionamento ininterrupto da câmera registrando um plano singular. Chamar um plano com extensão fora do comum de plano longo [*long take*] em vez de plano de conjunto [*long shot*] evita a ambiguidade, já que o segundo termo se refere a um enqua-



5.201 — Tomada longa em *My Hustler*.



5.202 — O plano final, de três minutos, de *A hora dos fornos*.

ACESSE O *BLOG*
Sangue negro (*There will be blood*) e *A mais bela* (*Ichiban utsukushiku*) contêm uma encenação sutil em dois planos longos imóveis. Nós os comparamos em "Hands (and faces) across the table" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=1944.**

dramento distanciado, não à duração do plano*. Nos filmes de Jean Renoir, Kenji Mizouchi, Orson Welles, Carl Dreyer, Miklós Janscó, Hou Hsiao-hsien e Béla Tarr, um plano pode durar vários minutos. Seria impossível analisar esses filmes sem uma consciência de como o plano longo pode contribuir para a forma e o estilo. Um plano longo em *My Hustler*, de Andy Warhol, acompanha o contato de sedução entre dois homossexuais enquanto eles se arrumam em um banheiro (**5.201**). O plano, que dura cerca de 30 minutos, constitui boa parte da segunda metade do filme.

Geralmente, podemos considerar o plano longo como alternativa para uma série de planos. O diretor pode escolher apresentar uma cena em um ou em poucos planos ou apresentar a cena usando vários planos mais breves. Quando uma cena inteira é apresentada em um único plano, o plano longo é conhecido pelo termo **plano sequência**.

A maioria dos cineastas usa o plano longo seletivamente. Uma cena pode se valer intensamente da montagem, enquanto outra é apresentada através de um plano longo. Isso permite que o diretor associe certos aspectos da forma narrativa ou não narrativa com as diferentes opções estilísticas. Um exemplo vívido ocorre na primeira parte de *A hora dos fornos* (*La hora de los hornos*), de Fernando Solanas e Octavio Getino. A maior parte do filme vale-se da montagem de cinejornais e planos encenados para descrever como ideologias europeias e norte-americanas penetram nas nações em desenvolvimento. O último plano do filme, porém, é uma lenta aproximação em *zoom* numa fotografia do cadáver de Che Guevara, símbolo da resistência guerrilheira ao imperialismo. Solanas opta por utilizar um plano longo, mantendo-o por três minutos para obrigar o espectador a se debruçar sobre o valor da resistência (**5.202**).

Ou, então, o cineasta pode decidir construir o filme inteiro com planos longos. *Festim diabólico* (*Rope*), de Hitchcock, é famoso por conter apenas 11 planos, a maioria durando entre 4 e 10 minutos. Similarmente, cada cena de *Vento de inverno* (*Sirokkó*), *Agnus Dei* (*Égi Barany*), *Salmo vermelho* (*Még kér a nép*) e de outros filmes de Miklós Jancsó consiste de um único plano. Em tais casos, o plano longo torna-se em grande escala parte do filme. Em tal contexto, a montagem pode ter grande força. Após um plano de sete ou oito minutos, um corte elíptico se mostra bastante desorientador. *Elefante* (*Elephant*), de Gus van Sant, acompanha os acontecimentos em torno de um tiroteio em um colégio e apresenta a maioria das cenas em tomadas muito longas, seguindo alunos pelos corredores. Além disso, o enredo de *Elefante* não apresenta os

* Trata-se de discussão terminológica relativa à similitude entre as expressões *long take* e *long shot* em inglês. (N. do R. T.)

acontecimentos em ordem cronológica. A narrativa recua para mostrar outros dias letivos, a vida dos garotos em casa e seus preparativos para a matança. Então, quando um corte interrompe uma tomada longa, o público deve refletir por um momento para determinar como a ação do novo plano se encaixa no enredo. O efeito da montagem é geralmente rude, porque os cortes tendem a romper o ritmo suave dos prolongados *travellings* (**5.203-5.205**).

Um filme de longa metragem pode ser composto por somente um plano? Muitos diretores sonharam com essa possibilidade, mas a extensão dos rolos de filme impediu. Um rolo de câmera de 35 mm geralmente dura apenas 11 minutos, de modo que Hitchcock tentou esconder alguns dos cortes obrigatórios de *Festim diabólico*. Rolos ampliados de 16 mm, do tipo usado por Wahrol em *My Hustler* (5.201), podem rodar até 30 minutos. Com o vídeo digital, porém, é possível filmar mais de duas horas em uma única fita, e o diretor russo Aleksander Sokurov aproveitou essa oportunidade em *Arca russa* (*Russkiy kovcheg*). O filme é composto de uma única tomada de quase 90 minutos, enquanto uma Steadicam acompanha mais de dois mil atores em trajes de época pelo imenso Palácio de Inverno de S. Petersburgo. *Arca russa* nos conduz por diversas eras da história russa, que culminam em um estupendo baile e uma multidão se dispersando em uma noite de inverno (**5.206-5.208**). Sokurov ensaiou *Arca russa* durante vários meses e completou a tomada usada no filme na quarta tentativa.



5.203 — Em um plano de dois minutos, a câmera segue Michelle na biblioteca, onde ela começa a recolocar livros nas estantes. Muitos dos planos longos de *Elefante* enquadram por trás as personagens que estão caminhando. Isso oculta de nós suas expressões faciais e enfatiza o ambiente escolar em que se deslocam.



5.204 — Michelle se volta enquanto ouvimos um rifle sendo engatilhado.



5.205 — Esperamos que um contracampo revele o que ela vê. Em vez disso, temos um *flashback* daquele dia, mais cedo, quando os dois garotos tomavam banho juntos, antes de ir para a escola em sua missão mortal.

O plano longo e o quadro móvel

O exemplo de *Elefante* sugere que é provável que um plano longo se valha do movimento da câmera. A panorâmica, o *travelling*, a grua ou o *zoom* podem ser usados para apresentar pontos de vista em contínua mudança, que, de algumas maneiras, são comparáveis aos deslocamentos de visão que a montagem proporciona.

Com muita frequência, a mobilidade do quadro decompõe o plano longo em unidades significativas menores. Em *As irmãs de Gion* (*Gion no shimai*), de Mizoguchi, um plano longo mostra uma jovem, Omocha, seduzindo um homem de negócios para que se torne seu cliente (**5.209-5.214**). Apesar de não haver nenhum corte, os movimentos da câmera e das figuras demarcam importantes etapas na ação da cena.

Como neste exemplo, os planos longos tendem a ser enquadrados em planos médios ou de conjunto. A câmera se demora em um campo visual razoavelmente denso e o espectador tem mais oportunidades de analisar o plano em busca de pontos específicos de interesse. Isso é reconhecido por Steven Spielberg, um diretor que ocasionalmente explorou tomadas mais extensas:



5.206 — Em *Arca russa*, um episódio tem lugar no teatro do palácio, com Catarina, a Grande, sentenciando que o ensaio é satisfatório.



5.207 — Mais ou menos uma hora depois, ainda na mesma tomada, centenas de aristocratas e oficiais descem uma escadaria rumo à iminente devastação da Revolução Russa.



5.208 — Os membros da equipe deslocam-se pelo Museu Hermitage, filmando *Arca russa* com uma câmera digital montada em uma Steadicam (fotografia de Alexander Belenkiy).



5.209 — Em *As irmãs de Gion*, a tomada longa começa com Omocha e o homem de negócios sentados. A câmera acompanha quando...



5.210 — ...ela se move para a outra extremidade da sala...



5.211 — ...e se senta diante de uma mesinha na frente dele.



5.212 — Uma segunda fase do plano tem início quando ela começa a apelar para sua solidariedade e ele vai até a mesa...



5.213 — ...e se senta para consolá-la.



5.214 — Finalmente, a câmera passa para um plano mais fechado, quando ela se senta ao seu lado e ele sucumbe aos seus avanços.

> Eu adoraria ver os diretores começarem a confiar nos espectadores enquanto montadores do filme, como às vezes acontece com uma peça de teatro, quando o público seleciona para quem olhar enquanto a cena se desenrola... Há tantos cortes e tantos primeiros planos sendo filmados hoje, creio que por influência direta da televisão.

Como vimos no capítulo anterior, porém, o diretor pode guiar a varredura do quadro pelo público usando todos os recursos técnicos da *mise-en-scène*. Esta é outra maneira de dizer que usar o plano longo muitas vezes coloca mais ênfase na interpretação, no cenário, na iluminação e em outros fatores da *mise-en-scène*.

O exemplo de *As irmãs de Gion* ilustra outra importante característica do plano longo. O plano de Mizoguchi revela uma lógica interna completa — começo, meio e fim. Como parte do filme, o plano longo pode ter o seu próprio padrão formal, seu próprio desenvolvimento, sua própria trajetória e seu próprio formato. O suspense se desenvolve; começamos a perguntar como o plano continuará e quando terminará.

O exemplo clássico de como o plano longo pode constituir um padrão formal por direito próprio é a sequência de abertura de *A marca da maldade*, de Welles (**5.215-5.226**). Esse plano de abertura esclarece a maior



5.215 — O plano de abertura de *A marca da maldade* começa com uma mão ajustando o relógio de uma bomba em primeiro plano.



5.216 — A câmera desliza imediatamente para a direita para acompanhar a sombra...



5.217 — ...e então a figura de um assassino desconhecido colocando a bomba em um carro.



5.218 — A câmera então sobe em grua para um ângulo alto, enquanto o assassino foge e as vítimas chegam e saem com o carro.



5.219 — Quando a câmera vira a esquina, junta-se novamente ao carro e recua para segui-lo.



5.220 — O carro passa por Vargas e sua esposa, Susan, e a câmera começa a acompanhá-los, perdendo o carro e deslizando diagonalmente para trás, com o casal em meio à multidão.



5.221 — A câmera desliza para trás até que os ocupantes do carro e Susan e Vargas se encontrem novamente...



5.222 — . . . e uma breve cena com o guarda da fronteira ocorre.



5.223 — Depois de deslizar para a esquerda com o carro, a câmera encontra Susan e Vargas e vai para frente, na direção deles...



5.224 — ...colocando-os em plano médio quando começam a se beijar.



5.225 — Seu abraço é interrompido pelo som *off* de uma explosão e eles se voltam e olham para a esquerda.



5.226 — O próximo plano faz uma aproximação em *zoom* para mostrar o carro em chamas.

parte das características do plano longo. Ele oferece uma alternativa à construção da sequência a partir de vários planos e enfatiza o corte que finalmente acontece (com o som da explosão do carro).

O mais importante é que o plano tem o seu próprio padrão interno de desenvolvimento. Esperamos que a bomba mostrada no início estoure em algum momento e esperamos por essa explosão ao longo de toda a duração do plano longo. O plano estabelece a geografia da cena (a fronteira entre o México e os Estados Unidos). O movimento da câmera, ora sobre o carro, ora sobre o casal que caminha, sobrepõe as duas linhas de causa e efeito narrativos que se cruzam na estação da fronteira. Vargas e Susan, assim, são puxados para a ação envolvendo a bomba. Nossa expectativa se cumpre quando o fim do plano coincide com a explosão (fora de campo) da bomba. O plano guiou nossa reação ao nos conduzir ao longo de um desenvolvimento cheio de suspense.

O plano longo pode apresentar, em um corte individual de tempo, o complexo padrão de acontecimentos que se movem rumo a um objetivo, e essa capacidade mostra que a duração do plano pode ser tão importante para a imagem quanto o são as qualidades fotográficas e o enquadramento.

RESUMO

O plano cinematográfico é uma unidade complexa. A *mise-en-scène* enche a imagem de material, conformando o cenário, a iluminação, o figurino e a encenação dentro do contexto formal do filme como um todo. Nesse contexto formal, o cineasta controla também as qualidades cinematográficas do plano — como a imagem é fotografada e enquadrada, quanto tempo a imagem dura na tela.

Você pode tornar-se mais consciente dessas qualidades cinematográficas do mesmo jeito que fez com a *mise-en-scène*. Acompanhe o avanço de uma técnica individual — por exemplo, a distância de câmera — ao longo de uma cena inteira. Observe quando um plano começa e acaba, reparando como o plano longo pode funcionar para moldar a forma do filme. Fique atento aos movimentos de câmera, especialmente aos que acompanham a ação (já que esses geralmente são os mais difíceis de notar). Assim que tiver consciência das qualidades cinematográficas, você poderá passar para um entendimento das várias funções possíveis dentro do filme como um todo.

A arte do cinema ainda oferece outras possibilidades de escolha e controle. Os Capítulos 4 e 5 concentraram-se no plano. O cineasta também pode justapor um plano a outro através da montagem, que é o tema do Capítulo 6.

DAQUI PARA FRENTE

Obras gerais

A referência-padrão sobre cinematografia é Stephen H. Burum (org.), *The American cinematographer Manual*, 9ª ed. (Hollywood, American Society of Cinematographers, 2007). Outras boas fontes são Kris Malkiewicz, *Cinematography*, 3ª ed. (Nova York, Fireside, 2005), e Paul Wheeler, *Practical cinematography*, 2ª ed. (Boston, Focal Press, 2005). Sobre a cinematografia digital, ver Scott Billups, *Digital moviemaking 3.0* (Los Angeles, Michael Wiese Productions, 2008), e Paul Wheeler, *High definition cinematography*, 2ª ed. (Boston, Focal Press, 2007). Uma revista mensal, *American Cinematographer*, publica artigos detalhados sobre a atual cinematografia no mundo.

Os cinemagrafistas podem ser articulados a respeito de seu ofício. Veja as conversações em Vincent LoBrutto, *Principal photography: Interviews with feature film cinematographers* (Westport, CT, Praeger, 1999); Pauline Rogers, *Contemporary cinematographers on their art* (Boston, Focal Press, 1999); Benjamin Bergery, *Reflections: Twenty-one cinematographers at work* (Hollywood, ASC Press, 2002); e Peter Ettedgui, *Cinematography: Screencraft* (Hove, Inglaterra, RotoVision, 1998)*.

Na coletânea de Rogers, Dean Cundey recorda que os movimentos de câmera em *Uma cilada para Roger Rabbit* apresentaram problemas em função do acréscimo de animação. "Se Roger devia ir de uma parte do quarto para outra, pulando em cima de uma cadeira, tínhamos de encontrar um jeito de fazer o operador de câmera seguir esse movimento. Desenvolvemos personagens de borracha em tamanho natural para encenar a ação. O operador

* Em português podemos citar Joseph V. Mascelli, *Os cinco Cs da cinematografia*. São Paulo, Summus, 2010; e Blain Brown, *Cinematografia — Teoria e prática. Produção de imagens para cineastas e diretores*. Rio de Janeiro, Campus, 2012. (N. do R. T.)

podia então ver o movimento em tempo real. Então, associávamos o movimento ao diálogo."

Outros pontos de vista sobre a cinematografia podem ser encontrados em Stan Brakhage, "A moving picture giving and taking book", em *Brakhage scrapbook: collected writings 1964-1980*, org. Robert A. Haller (New Paltz, NY, Documentext, 1982), pp. 53-77, e Dziga Vertov, *Kino-Eye: The writings of Dziga Vertov*, org. Annette Michelson (Berkeley, University of California Press, 1984).

Cor versus *preto e branco*

Hoje, a maioria dos filmes são coloridos, e a maior parte dos espectadores já espera que eles o sejam. Em muitos momentos da história do cinema, porém, filmes coloridos e em preto e branco foram usados para comunicar diferentes significados. Nos anos 1930 e 1940, no cinema norte-americano, por exemplo, a cor tendia a ser reservada para fantasias (por exemplo, em *O mágico de Oz* [(*The wizard of Oz*)]), filmes históricos ou filmes em locais exóticos (*Vaidade e beleza* [*Becky Sharp*], *Sangue e areia* [*Blood and sand*]) ou musicais esplendorosos (*Agora seremos felizes* [*Meet me in St. Louis*]). A imagem em preto e branco era então considerada mais realista. Agora, porém, quando a maioria dos filmes são coloridos, os cineastas podem recorrer ao preto e branco para sugerir um período histórico (como visto em dois filmes tão diferentes como *Crônica de Anna Magdalena Bach*, de Straub e Huillet, e *Ed Wood*, de Tim Burton). Regras toscas como "a cor para obter o realismo" não possuem validade universal; como sempre, a função da cor ou de tonalidades de preto e branco é uma questão de contexto em um filme específico.

Uma história básica é R. T. Ryan, *A history of motion picture color technology* (Nova York, Focal Press, 1977). O processo inicial mais influente é considerado em Fred E. Basten, *Glorious technicolor: The movies' magic rainbow* (Camarillo, CA, Technicolor, 2005). Veja também Scott Higgins, *Harnessing the technicolor rainbow: Color design in the 1930s* (Austin, University of Texas Press, 2007). Len Lye explica o elaborado processo por trás do *design* de cores de *Rainbow dance* em Wystan Curnow e Roger Horrocks (orgs.), *Figures of motion: Len Lye/ selected writings* (Auckland, Auckland University Press, 1984), pp. 47-49.

Teóricos do cinema debateram se o filme colorido é artisticamente menos puro do que o preto e branco. Um argumento contra a cor pode ser encontrado em Rudolf Arnheim, *Film as art* (Berkeley, University of California Press, 1957). O argumento de Arnheim é contestado por V. F. Perkins em *Film as film* (Baltimore, Penguin, 1972).

Cinematografia de efeitos especiais

Parte da razão para que os principais estúdios cinematográficos se vangloriem de ser "fábricas de magia" está no fato de que a cinematografia de efeitos especiais exige a complexidade e os gastos com que apenas uma grande firma pode arcar. Os efeitos especiais exigem o tempo, a paciência e as reencenações proporcionadas pelo controle da *mise-en-scène*. Não é surpresa, portanto, que Méliès, a primeira pessoa a explorar plenamente as possibilidades da produção de filmes em estúdio, foi excelente na cinematografia de efeitos especiais. Tampouco é surpreendente que quando a UFA, a gigantesca firma alemã dos anos 1920, tornou-se o mais bem equipado estúdio de cinema da Europa, tenha investido pesadamente em novos processos de efeitos especiais. Do mesmo modo, à medida que cresciam os estúdios de Hollywood a partir de meados dos anos 1910, também aumentavam seus departamentos de efeitos especiais. Engenheiros, pintores, fotógrafos e cenógrafos colaboraram para inventar fantásticas novidades visuais. Nessas fábricas de magia foi feita a maior parte da história dos efeitos especiais.

Tais filmes, porém, não eram motivados por mera curiosidade. Os custos de elaboradas retroprojeções e do trabalho de composição eram bons investimentos. Primeiro, mesmo sendo caros como eram, tais truques muitas vezes economizavam dinheiro a longo prazo. Em vez de construir um *set*

enorme, era possível fotografar os atores através de um vidro com o cenário pintado nele. Em vez de levar os atores ao deserto, era possível filmá-los contra uma retroprojeção das pirâmides. Segundo, os efeitos especiais tornaram possíveis certos gêneros cinematográficos. O épico histórico — fosse ele ambientado em Roma, Babilônia ou Jerusalém — era impensável, sem que se desenvolvessem efeitos especiais para criar amplos panoramas e multidões. O filme de fantasia, com sua panóplia de fantasmas, cavalos voadores e pessoas invisíveis ou incrivelmente encolhidas, exigia o aprimoramento dos processos de sobreposição e composição. O gênero de ficção científica não poderia existir sem uma avalanche de efeitos especiais. Para os grandes estúdios, o princípio da "fábrica" era responsável pela "magia".

Um bom levantamento do tema é o suntuosamente ilustrado livro de Richard Rickitt *Special effects: The history and the technique*, 2ª ed. (Nova York, Billboard, 2007). Pascal Pintau oferece uma visão histórica geral entremeada com entrevistas com 37 artistas de efeitos em *Special effects: An oral history — Interviews with 37 masters spanning 100 years* (Nova York, Harry N. Abrams, 2005). Estudos de casos esclarecedores podem ser encontrados em Linwood G. Dunn e George E. Turner (orgs.), *The ASC Treasury of visual effects* (Hollywood, American Society of Cinematographers, 1983). Patricia D. Netzley, em *Encyclopedia of movie special effects* (Nova York, Checkmark Books, 2001), tem verbetes sobre técnicas, praticantes e filmes individuais. Voltado para cineastas com baixo orçamento, o livro de Mark Sawicki *Filming the fantastic: A guide to visual effects cinematography* (Boston, Focal Press, 2007) apresenta um amplo leque de efeitos físicos e digitais em uma linguagem que os leitores de *A arte do cinema* serão capazes de entender.

Estudos de efeitos especiais pré-digitais incluem Mark Cotta Vaz e Craig Barron, *The invisible art: the legends of movie matte painting* (San Francisco, Chronicle Books, 2002). A extensa e bem ilustrada história inclui um CD-ROM com exemplos de pinturas de composição. Stan Winston foi um mestre dos efeitos especiais "físicos", particularmente na criação de marionetes e criaturas. Sobre sua obra ver o livro de Jody Duncan *The Winston effect: The art & history of Stan Winston Studio* (Londres, Titan Books, 2006).

Para histórias dos filmes com efeitos digitais, ver Mark Cotta Vaz e Patricia Rose Duignan, *Industrial light & magic: Into the digital realm* (Nova York, Ballantine Books, 1996), e Piers Bizony, *Digital domain: The leading edge of visual effects* (Nova York, Billboard Books, 2001). George Lucas foi um forte líder na promoção da tecnologia digital, inclusive de efeitos especiais. Michael Rubin apresenta uma crônica de sua carreira em *Droidmaker: George Lucas and the digital revolution* (Gainesville, FL, Triad Books, 2006).

Shilo T. McClean oferece análises de como os efeitos especiais digitais funcionam em *Digital Storytelling: The narrative power of visual effects in film* (Cambridge, MA, MIT Press, 2007).

Artigos sobre o uso de efeitos especiais em filmes específicos aparecem regularmente em *American cinematographer* e *Cinefex*.

Relação de aspecto

A relação de aspecto da imagem cinematográfica foi debatida desde o início do cinema. A relação de Edison-Lumière (1,33:1) não foi totalmente padronizada até 1911 e, mesmo depois disso, outras relações foram exploradas. Muitos cinegrafistas acreditavam que 1,33:1 era a relação perfeita (talvez sem consciência de que ela remonta à "proporção áurea" da pintura acadêmica). Com a inovação em grande escala do cinema *widescreen* no início dos anos 1950, lamentos de aflição foram ouvidos. A maioria dos operadores de câmera odiava. As lentes não eram nítidas, a iluminação tornou-se mais complicada e, como disse Lee Garmes, "a gente olhava pela câmera e ficava espantado com o que ela estava captando". Contudo, alguns diretores — Nicholas Ray, Akira Kurosawa, Samuel Fuller, François Truffaut e Jean-Luc Godard — criaram composições fascinantes na relação de aspecto de

widescreen. Os sistemas de *widescreen* são exaustivamente explorados em Robert E. Carr e R. M. Hayes, *Wide screen movies: A history and filmography of wide gauge filmmaking* (Jefferson, NC, McFarland, 1988).

A mais detalhada defesa das virtudes estéticas da imagem de tela ampla continua a ser a de Charles Barr, "CinemaScope: Before and after", *Film Quarterly* 16, 4 (verão de 1963), pp. 4-24. *The Velvet Light Trap* 21 (1985) contém vários artigos sobre a história e a estética do cinema *widescreen*, inclusive um artigo sobre o ensaio de Barr e uma reflexão posterior de Barr. Sobre as práticas de encenação em *widescreen*, ver David Bordwell, "CinemaScope: The modern miracle you see without glasses", em *Poetics of cinema* (Nova York, Routledge, 2007), pp. 281-325.

Durante os anos 1980, duas variantes das bitolas tradicionais foram projetadas em resposta às exigências do *widescreen*. Uma inovação foi a Super 35 mm, que expande a área de imagem dentro do tradicional formato de 35 mm. Ele permite aos cineastas fazer uma cópia para distribuição (*release print*) na relação de 2,40:1 (anamórfica) ou de 1,85:1 com composições. Para projetos de pequeno orçamento, havia a Super 16 mm, que pode ser expandida para fazer cópias para distribuição de 35 mm mais facilmente do que a partir dos 16 mm normais. A Super 16 mm oferece 40% a mais de área de imagem e cria um quadro mais amplo, que pode ser passado para a relação de aspecto de 1,85:1 com composição, preferida na exibição de 35 mm.

Widescreen *Welles*

Em 2000, o lançamento em DVD de *A marca da maldade*, de Orson Welles, criou uma controvérsia entre os admiradores do filme. O filme fora originalmente rodado em 1,37, mas, em 1957, a revolução do *widescreen* tornara raro esse formato. A maioria dos filmes eram exibidos em uma relação mais ampla, como 1,66 ou 1,85. Os produtores da versão em DVD do filme decidiram-se por 1,85 como a relação adequada. Explicaram que Welles estava ciente de que as imagens de quadro completo seriam cropadas na projeção e que ele teria visto e aprovado a impressão de trabalho no formato-padrão.

No entanto, muitos observadores argumentaram que Welles não queria suas imagens cropadas, depois de declarar que não gostava dos formatos *widescreen*. Muitos reclamaram que a composição parecia muito restritiva e alguns espectadores recordavam-se de ter visto o filme nos cinemas em 1,37.

A controvérsia chegou ao auge quando uma nova caixa de DVDs foi lançada em 2008. O debate pode ser acompanhado *on-line*, em um *site* hospedado pelo crítico Dave Kehr (http://www.davekehr.com/?p=127) e em um *site* dedicado em boa parte aos lançamentos da Criterion (http://www.criterionforum.org/forum/viewtopic.php?f=4&t= 4223&start=150).

Os comentários publicados de Welles sobre o *widescreen* foram reproduzidos em http://www.wellesnet.com/?p=155. Suas observações sobre *A marca da maldade* em uma carta 1958 são ambíguas:

> Hoje, o olho está domado, penso eu, pelas novas telas amplas. Esses "sistemas", com os seus rígidos limites técnicos, tornaram-se tamanho monopólio que qualquer uso vigoroso da velha câmera de abertura normal, preto e branco, corre o risco de parecer desonesto em comparação. A velha câmera permite o uso de um leque de convenções visuais tão distantes do "realismo" quanto a grande ópera. É uma linguagem, não um saco de truques. Se agora é uma linguagem morta, eu, como franco partidário da antiga eloquência, devo encarar a probabilidade de não ser novamente capaz de colocá-la a serviço de qualquer tema de minha escolha.

Welles registra sua preferência pela abertura "normal" (1,37), mas indica que agora ela está "morta". Também diz que não será capaz de empregá-la "novamente". Mas "novamente" significa "depois de tê-la empregado em *A marca da maldade*" ou simplesmente "desde a revolução do *widescreen* no início dos anos 1950"?

Após consultar especialistas em Welles, decidimos reproduzir quadros de *A marca da maldade* neste livro usando a relação de aspecto mais ampla. Contudo, a questão está longe de ser solucionada.

O plano subjetivo

A câmera, por meio do seu posicionamento e de seus movimentos, às vezes nos convida a enxergar os acontecimentos pelos olhos de uma personagem. Alguns diretores (Howard Hawks, John Ford, Kenji Mizoguchi, Jacques Tati) raramente usam o plano subjetivo, mas outros o usam constantemente. Como 5.135 indicou, *O beijo amargo*, de Samuel Fuller, começa com dois planos subjetivos chocantes:

> Abrimos com um corte direto. Nessa cena, os atores utilizaram a câmera. Eles seguraram a câmera; ela estava presa neles. Para o primeiro plano, o gigolô tinha a câmera presa no peito. Eu digo a [Constance] Towers, "Bata na câmera!". Ela bate na câmera, na lente. Então eu inverto. Coloco a câmera sobre ela, e ela dá um tremendo soco nele. Acho que foi eficaz. (Citado em Eric Sherman e Martin Rubin, *The director's event* [Nova York, Signet, 1969], p. 189)

Os cineastas começaram bem cedo a fazer experimentos com a "câmera de primeira pessoa" ou com a "câmera como personagem". *Grandma's reading glass* (1901) apresenta planos de ponto de vista subjetivos. Buracos de fechadura, binóculos e outras aberturas eram frequentemente usados para motivar o ponto de vista óptico. Em 1919, Abel Gance usou muitos planos subjetivos em *Eu acuso* (*J'accuse*). Os anos 1920 viram muitos cineastas interessados na subjetividade, observada em filmes como *Varieté* (1925), de E. A. Dupont, *A última gargalhada* (*Der letzte Mann*) (1924), de F. W. Murnau, com a sua famosa cena do bêbado, e *Napoléon* (1927), de Abel Gance. Alguns acreditam que, nos anos 1940, o plano subjetivo — especialmente o movimento de câmera subjetivo — fugiu completamente ao controle em *Lady in the lake* (*A dama do lago*) (1946), de Robert Montgomery. Durante quase o filme inteiro, a câmera representa a visão do protagonista, Philip Marlowe; nós o vemos apenas quando ele olha para espelhos. "Cheio de suspense! Fora do comum!", proclamava a propaganda. "VOCÊ aceita o convite para ir ao apartamento de uma loira! VOCÊ leva um soco no queixo de um suspeito de assassinato!"

A história da técnica levou alguns teóricos a especular se o plano subjetivo provoca a identificação do público. Pensamos que somos Philip Marlowe? O problema da identificação do público com um plano de ponto de vista continua a ser uma questão difícil na teoria do cinema. Há uma discussão proveitosa em Edward Branigan, *Point of view in the cinema: A theory of narration and subjectivity in classical film* (Nova York, Mouton, 1984).

O tempo real e o plano longo

Quando a câmera está rodando, ela registra o tempo real? Se for assim, que implicações artísticas decorrem disso?

André Bazin argumentou que o cinema é uma arte que depende da duração efetiva. Como a fotografia, afirmou Bazin, o cinema é um *processo de registro*. A câmera registra, fotoquimicamente, a luz refletida do objeto. Como a câmera imóvel, a câmera de filmagem registra o espaço. Porém, ao contrário da câmera imóvel, a câmera de filmar também registra o *tempo*. "O cinema é objetividade no tempo... Pela primeira vez, a imagem das coisas é a imagem de sua duração, o transcorrer mumificado, por assim dizer" (*What is cinema?* vol. 1 [Berkeley, University of California Press, 1966], pp. 14-5). Com base nisso, Bazin via a montagem como uma interrupção intrusiva na continuidade natural da duração. Assim, ele louvava diretores de tomadas longas, como Jean Renoir, Orson Welles, William Wyler e Roberto Rossellini, artistas cujos estilos respeitavam a vida em seu transcorrer concreto.

Bazin merece crédito por chamar nossa atenção para as possibilidades latentes da tomada longa em uma época em que outros teóricos a consideravam teatral e não cinematográfica. No entanto, o pro-

blema do tempo real no cinema parece ser mais complicado do que Bazin pensava. Para começar, na era digital, uma aparente tomada longa pode ser construída com elementos separados, unidos por efeitos especiais. Em *A guerra dos mundos* (*The war of the worlds*), por exemplo, um plano do herói e seus filhos fugindo de *minivan* em uma rodovia dura 2 minutos e 22 segundos. Enquanto a família conversa, berra e grita falando do ataque do qual acabam de escapar, a câmera circula em torno da *van*, filmando-os pelas janelas. Porém, na realidade, os atores estavam representando em um estúdio, contra uma tela azul. As paisagens, as pessoas e os veículos que passam por eles no fundo foram feitos com oito câmeras montadas sobre um jipe que rodou por aquele trecho da rodovia. A câmera que rodeia e filma a *van* na mesma rodovia foi montada às vezes na lateral do veículo e às vezes em outro veículo, que podia recuar rapidamente para visões de longa distância. Todos esses elementos foram juntados por animadores em um único plano, usando as estruturas verticais das janelas como pontos de transição nos quais os elementos podiam ser acrescidos imperceptivelmente. Para completar tudo isso, os vidros das janelas, que refletem os veículos e os postes que passam, foram acrescentados digitalmente. (Veja Joe Fordham, "Alien Apocalypse", *Cinefex* 103 [out., 2005], p. 76.)

As afirmações de Bazin sobre o tempo real também são solapadas pelo fato de que o tempo na tela nem sempre é igual ao tempo da história. Por exemplo, uma tomada longa de 5 minutos pode não apresentar 5 minutos da história. O plano que segue o protagonista de *Um lugar chamado Notting Hill* ao longo das estações dura cerca de 100 segundos na tela, mas cobre cerca de um ano do tempo da história (p. 333). O plano de 91 minutos que constitui *Arca russa* leva o espectador para trás e para frente na história da Rússia. Indicadores da *mise-en-scéne* podem sobrepor-se ao registro de duração real da câmera, dando ao filme uma estrutura temporal flexível. Como de costume, o contexto formal amplo de um filme atribui funções concretas a elementos estilísticos específicos.

Websites*

www.theasc.com/ — *Site* oficial da American Society of Cinematographers, ligado às atividades dessa associação e ao seu periódico, *American Cinematographer*. Inclui alguns artigos *on-line*.
www.soc.org/magazine.html/ — *Site* oficial da Society of Operating Cameramen, que inclui um arquivo com muitos artigos. São especialmente bons os de Rick Meyer sobre a história dos formatos *widescreen*.
www.cinematography.net/ —*Site* de discussão extensa a respeito da cinematografia profissional.
www.widescreenmuseum.com/ — Um vasto *site* (950 páginas, 3 mil imagens) dedicado a formatos *widescreen*, passados e presentes, assim como à tecnologia da cor e do som.

Suplementos de DVD recomendados

O documentário de 1993 *Visions of light: The art of cinematography*, que inclui várias entrevistas com cinegrafistas e clipes breves de uma ampla variedade de filmes, está disponível em DVD (Image Entertainment). Em "Painting with light", o cinegrafista Jack Cardiff fala sobre o uso do tecnicolor em *Black Narcissus*. Raoul Coutard discute os processos de *widescreen* anamórfico e cor em uma entrevista no DVD *Contempt* (que também inclui "Widescreen *versus* full-frame demonstration"). O disco de *Oklahoma!* contém uma breve e muito boa comparação, "CinemaScope *versus* Todd-AO", além de um curta originalmente mostrado nos cinemas antes de *Oklahoma!*, para apresentar o novo formato de *widescreen*, "The miracle of Todd-AO".

Uma rara demonstração do trabalho de laboratório surge em "Day 66: Journey of a roll of film", suplemento de *King Kong: Peter Jackson's production diaries*, que inclui o uso de uma máquina Telecine

* No Brasil, ver www.abcine.org.br, *site* da Associação Brasileira de Cinematografia, também com vasto acervo de artigos. (N. do R. T.)

para fazer um intermediário digital. O processo de gradação digital seletiva, que discutimos na página 297, é explicado em "Digital grading", nos suplementos de *O Senhor dos Anéis: A sociedade do anel*.

Discussões sobre questões de perspectiva e profundidade são igualmente raras, mas recebem uma cobertura fascinante em "Little people, big effects", um suplemento do DVD *A lenda dos anões mágicos* (*Darby O'Gill and the little people*). Inclui gravações excelentes de pinturas de composição para o filme e para *Treasure island*. Há uma seção sobre perspectiva forçada, quando se faz os atores parecerem pequenos colocando-os longe das pessoas que parecem estar diante deles (a mesma técnica usada em diversos planos de *O Senhor dos Anéis* 40 anos depois). A importância do encontro entre direção de olhar e a obtenção de foco em profundidade é explicada.

O capítulo "Outward Bound" no disco de *Alien* fornece uma boa demonstração de como os modelos eram filmados para parecer realistas na pré-era (imagens geradas por computador com tela verde). "Visual effects", suplemento de *Velocidade máxima* (*Speed*), fala sobre **controle de movimento**, trabalho de composição digital e outros truques mostrando o ônibus que salta a rodovia interrompida, e uma enorme miniatura usada para a colisão ferroviária final. "Special effects vignettes", suplemento de *Náufrago* (*Cast Away*), faz um trabalho particularmente bom quando acompanha as várias camadas que se acumulam à medida que são criados planos de imagens geradas por computador. "Visual FX: MTA train" oferece um breve, mas informativo olhar sobre o trabalho com tela verde na cena do trem de *Colateral* (*Collateral*). Mostra como os efeitos especiais podem ser usados não apenas para obter ação espetacular, mas também para fins sutis como variar as cores e luzes vistas pelas janelas à medida que se modifica o espírito da cena. "Designing the enemy: Tripods and aliens", suplemento de *Guerra dos mundos* (*War of the worlds*), revela como os computadores podem ser usados para o desenho de figuras digitais. Cada conjunto de DVD de *O Senhor dos Anéis* (*Lord of the rings*) contém extensas descrições de efeitos especiais, e os suplementos de *O retorno do rei* incluem um segmento sobre uma das cenas mais complexas já criadas com imagens geradas por computador: "Visual effects demonstration: 'The Mûmakil Battle'".

"No feat but what we make", um suplemento de *O exterminador do futuro 2: O julgamento final* (*Terminator 2: Judgment day*), oferece uma excelente história do desenvolvimento inicial dos efeitos especiais digitais em *O segredo do abismo* (*The abyss*) e *O exterminador do futuro 2: O julgamento final*, e inclui o diretor James Cameron discutindo perspectiva. "The making of *Jurassic Park*" cobre parte do mesmo material e prossegue com a evolução da animação com superfícies brilhantes até a criação de dinossauros realistas.

Desenvolvimentos mais recentes nos efeitos de computador são discutidos em "Meet Davy Jones", suplemento do DVD *Piratas do Caribe: O baú da morte* (*Pirates of the Caribbean: Dead man's chest*). O suplemento demonstra os importantes avanços na tecnologia de captura de movimento. Bons *making-ofs* de outros filmes com grande uso de efeitos são "Wired: The visual effects of *Iron Man*", "Daemons" e "Armoured bears", suplementos de *A bússola dourada* (*Golden Compass*). O uso de CGI para criar efeitos menos perceptíveis, como cenários realistas e eliminação de elementos indesejados, é demonstrado em "The visual effects of *Zodiac*"; na seção "New York, New Zealand", de *King Kong: Peter Jackson's production diaries*; e em "In camera: *The dark knight*".

Batman — O cavaleiro das trevas foi o primeiro longa de ficção a filmar algumas sequências usando câmeras Imax, como se explica no suplemento "Shooting outside the box".

Com o recente aumento, em filmes épicos, da filmagem com múltiplas câmeras, os suplementos de DVD às vezes incluem sequências que justapõem planos com essas câmeras mostradas em tela dividida. Tendem a não fornecer muitas informações sobre o processo, mas "Interactive multi-angle battle scene studies", de *Mestre dos mares: O lado mais distante do mundo* (*Master and commander*),

fornece proveitosamente leituras de distância focal e velocidade de filmagem (revelando como se tornou comum fazer planos de ação violenta usando graus variáveis de câmera lenta). Similarmente, "Action sequences: Multi-angle stunts", de *Velocidade máxima*, fornece uma leitura de quadros por segundo na sua demonstração. O uso extremo de filmagem com múltiplas câmeras nos números musicais de *Dançando no escuro* (*Dancer in the dark*) é explicado em "100 cameras: Capturing Lars von Trier's vision".

O suplemento fundamental sobre planos longos é "In one breath", que documenta a filmagem do elaborado plano único de *Arca russa*.



6 CAPÍTULO

A relação de um plano com o outro: A montagem

Desde os anos 1920, quando os teóricos do cinema começaram a perceber o que a **montagem** podia alcançar, ela tem sido a mais discutida técnica cinematográfica. Isso não foi inteiramente bom, pois alguns autores erroneamente julgaram ter encontrado na montagem a chave do bom cinema (ou mesmo de *todo* o cinema). Contudo, muitos filmes, particularmente do período anterior a 1904, são compostos de apenas um plano e, portanto, não dependem da montagem. Há filmes importantes dos anos 1910, como *Ingeborg Holm*, de Victor Sjöström, compostos em boa parte por cenas de um único plano, que se valem de sutis manipulações da *mise-en-scène*. Filmes experimentais às vezes retiram a ênfase da montagem, tornando cada plano tão longo quanto permite a quantidade de filme na câmera, como em *La région centrale*, de Michael Snow, e *Eat*, *Sleep* e *Empire*, de Andy Warhol. Tais filmes não são necessariamente menos "cinematográficos" do que outros que se valem pesadamente da montagem.

Ainda assim, podemos perceber por que a montagem exerceu um fascínio tão grande sobre os estetas do cinema, pois, como técnica, ela é muito poderosa. O ataque da Ku Klux Klan em *O nascimento de uma nação* (*The birth of a nation*), a **sequência** das escadarias de Odessa em *O encouraçado Potemkin* (*Bronenosets Potyomkim*), a sequência da caçada em *A regra do jogo* (*La règle du jeu*), o assassinato no chuveiro em *Psicose* (*Psycho*), a sequência do mergulho em *Olympia*, a descoberta do covil do assassino por Clarice Starling em *O silêncio dos inocentes* (*The silence of the lambs*), a sequência do torneio em *Lancelot do lago* (*Lancelot du lac*), a reconstrução do assassinato de Dallas em *JFK — A pergunta que não quer calar* (*JFK*) — todos esses momentos célebres devem boa parte do seu efeito à montagem.

Talvez mais importante, porém, seja o papel da montagem dentro do sistema estilístico do filme como um todo. O filme hollywoodiano de hoje contém entre mil e dois mil planos; um filme de ação pode ter três

"A montagem é a força criativa básica. Por meio de seu poder as fotografias sem espírito (os planos isolados) passam por uma engenharia que lhes dá uma forma cinematográfica viva."

— V. I. Pudovkin, diretor



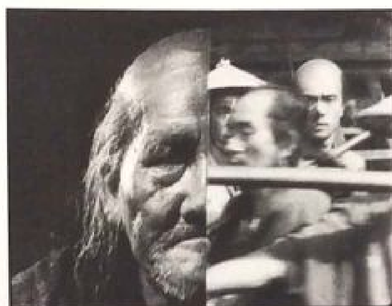
6.1 — O primeiro plano de *Relíquia macabra* (*The maltese falcon*) leva a...



6.2 — ...uma fusão e...



6.3 — ...ao segundo plano.



6.4 — Uma transição [*wipe*] junta o último plano de uma cena com a primeira cena do plano seguinte em *Os sete samurais*.

mil ou mais. Só esse fato sugere que a montagem molda vigorosamente as experiências dos espectadores, mesmo sem que eles tenham consciência disso. A montagem contribui muito para a organização de um filme e os seus efeitos sobre os espectadores.

O que é montagem?

Pode-se pensar na montagem como a coordenação de um plano com o seguinte. Como vimos, na produção cinematográfica, um plano é um ou mais quadros expostos em série em uma extensão contínua de película. O editor cinematográfico elimina o material filmado não desejado, geralmente escolhendo o melhor plano e excluindo os outros. O editor também corta quadros supérfluos, como os que mostram a claquete (p. 58), no começo e no fim dos planos. Ele então junta os planos desejados, o fim de um ao início do outro.

Essas junções podem ser de diferentes tipos. O ***fade-out*** escurece gradualmente um quadro até ele ficar preto, e o ***fade-in*** clareia um quadro a partir do preto. Uma **fusão** sobrepõe brevemente o fim do plano A e o início do plano B (**6.1-6.3**). Em uma **transição** [*wipe*], o plano B substitui o plano A por meio de uma linha fronteiriça que atravessa a tela (**6.4**). No caso, ambas as imagens ficam por um breve momento juntas na tela, mas não se fundem, como no efeito de "fusão". No processo de produção, *fades*, fusões e transições são efeitos ópticos e são marcados como tais pelo editor. Geralmente são executados em laboratório ou, mais recentemente, por manipulação digital.

O meio mais comum de juntar dois planos é o **corte**. Até a ascensão da montagem digital, nos anos 1990, fazia-se um corte colando dois planos com cimento ou fita de película. Alguns cineastas fazem "cortes" durante a filmagem, planejando para que o filme saia da câmera pronto para ser exibido. No caso, a junção física de dois planos é criada no ato da filmagem. Tal montagem na câmera, porém, é rara e está limitada principalmente à produção experimental e amadora. A norma é a monta-

"Você definitivamente pode dar uma força para a interpretação na sala de cortes editando as reações, talvez regravando falas, acrescentando falas aos planos de reação. E você pode ajudar a estrutura de um filme deslocando sequências e descartando cenas que emperram o ritmo. E às vezes você pode usar pedaços de planos diferentes, o que também ajuda muito. O que você pode fazer na sala de montagem para ajudar um filme é maravilhoso."

— Jodie Foster, atriz e diretora

gem após a filmagem. Hoje, a maior parte da montagem é feita em computador, usando a filmagem armazenada em fita ou em um *hard drive*, de modo que os cortes (ou *edits*, na terminologia do vídeo) são feitos sem que o filme seja tocado. A versão final do filme é preparada para a copiagem cortando e colando o negativo.

Como espectadores, percebemos um plano como um segmento ininterrupto de tempo, espaço ou configuração gráfica. *Fade in*, *fade out*, fusões e transições são percebidos como a eliminação gradual de um plano e a sua substituição por outro. Os cortes são percebidos como mudanças instantâneas de um plano para outro.



6.5 — *Os pássaros*: plano 1.

Considere quatro planos do primeiro ataque a Bodega Bay em *Os pássaros* (*The birds*), de Alfred Hitchcock (**6.5-6.8**):



6.6 — *Os pássaros*: plano 2.

1. *Plano médio, ângulo plano*. Melanie, Mitch e o Capitão, em pé, ao lado da janela do restaurante, conversando. Melanie, na extrema direita, o *barman* no fundo (6.5).
2. *Meio primeiro plano*. Melanie perto do ombro do Capitão. Ela olha para a direita (pela janela, fora de campo) e para cima, como se os olhos acompanhassem algo. Panorâmica para a direita, com ela, enquanto ela se volta para a janela e olha para fora (6.6).
3. *Plano geral*. Ponto de vista de Melanie. Posto de gasolina do outro lado da rua, cabine telefônica à esquerda, no primeiro plano. Pássaros mergulham sobre o frentista, da direita para a esquerda (6.7).
4. *Meio primeiro plano*. Melanie, de perfil. O capitão move-se para a direita, entra no plano, bloqueando o *barman*; Mitch move-se para a direita, primeiro plano extremo. Todos, de perfil, olham pela janela (6.8).



6.7 — *Os pássaros*: plano 3.

Cada um desses quatro planos apresenta um diferente segmento de tempo, espaço e informações pictóricas. O primeiro plano mostra três pessoas conversando. Uma mudança instantânea — um corte — nos desloca para Melanie em meio primeiro plano. Nesse ponto, o espaço mudou (Melanie está isolada e maior no quadro), o tempo é contínuo e as configurações gráficas mudaram (os arranjos das formas e cores variam). Outro corte nos leva instantaneamente para o que ela enxerga. O plano do posto de gasolina (6.7) apresenta um espaço muito diferente, o corte temporal seguinte e uma configuração gráfica diferente. Assim, os quatro planos são ligados por três cortes.



6.8 — *Os pássaros*: plano 4.

Hitchcock podia ter apresentado a cena de *Os pássaros* sem montagem — como Jean Renoir poderia tê-lo feito em uma situação semelhante (5.170-5.172). Imagine um movimento de câmera que enquadre as quatro pessoas conversando, avance para dentro e para a direita enquanto ela se volta, faça uma panorâmica para a direita, até a janela, para mostrar a gaivota que ataca, e retorne em panorâmica para a esquerda, para captar as expressões do grupo. Isso constituiria um plano. Os movimentos

de câmera, não importa quão rápidos, não apresentariam as mudanças marcadas e abruptas que os cortes produzem. Agora imagine uma composição de espaço profundo do tipo que Orson Welles poderia ter usado (5.39), apresentando Mitch no primeiro plano, Melanie e a janela no plano médio e o ataque das gaivotas a distância. Novamente, a cena poderia ser rodada em um plano, pois não teríamos nenhuma mudança abrupta de tempo, espaço ou configuração gráfica. E o movimento das figuras não produziria os saltos no tempo, no espaço e na composição proporcionados pela montagem.

Apesar de muitos filmes serem hoje rodados com várias câmeras operando simultaneamente, durante toda a história do cinema, a maioria das sequências foi feita com apenas uma câmera. Na cena de *Os pássaros*, por exemplo, os planos foram filmados em diferentes tempos e lugares — um (o plano 3) foi externo, os outros em um estúdio (e estes, talvez, em dias diferentes). Um montador, portanto, deve montar uma grande e variada batelada de material filmado. Para facilitar essa tarefa, a maioria dos cineastas planeja a fase de montagem durante as fases de preparação e filmagem. Os planos são filmados com uma ideia de como se juntarão no final. Na filmagem ficcional, roteiros e *storyboards* ajudam a planejar a montagem, enquanto os documentaristas muitas vezes filmam já imaginando como o material será cortado.

Dimensões da montagem cinematográfica

A montagem oferece ao cineasta quatro áreas básicas de escolha e controle:

1. Relações gráficas entre o plano A e o plano B
2. Relações rítmicas entre o plano A e o plano B
3. Relações espaciais entre o plano A e o plano B
4. Relações temporais entre o plano A e o plano B

As relações gráficas e rítmicas estão presentes na montagem de qualquer filme. As relações espaciais e temporais podem ser irrelevantes para a montagem de filmes que usam a forma abstrata (p. 559), mas estão presentes na montagem de filmes feitos com imagens não abstratas (isto é, a grande maioria dos filmes). Vejamos o âmbito de escolha e controle em cada área.

Relações gráficas entre o plano A e o plano B

Os quatro planos de *Os pássaros* podem ser considerados puramente como configurações gráficas, padrões de claro e escuro, linha e forma,

volumes e profundidades, movimento e estase — *independentes* da relação do plano com o tempo e o espaço da história. Por exemplo, Hitchcock não alterou drasticamente o brilho geral de plano para plano porque as cenas ocorrem durante o dia. Contudo, se a cena tivesse sido filmada à noite, ele poderia fazer um corte, do plano uniformemente iluminado no bar (6.6, Melanie voltando-se para a janela), para um plano do posto de gasolina envolto em escuridão. Além disso, Hitchcock geralmente mantém a parte mais importante da composição mais ou menos no centro do quadro. (Compare a posição de Melanie no quadro com a do posto de gasolina em 6.7.) No entanto, ele poderia ter cortado de um plano em que Melanie estivesse, por exemplo, na esquerda superior do quadro, para um plano localizando o posto de gasolina na direita inferior do quadro.

Hitchcock também contrasta certas diferenças de cores. Os cabelos e trajes de Melanie fazem dela uma figura predominantemente amarela e verde, ao passo que o plano do posto de gasolina é dominado por cinzas insípidos, realçados por toques de vermelho nas bombas de gasolina. Hitchcock poderia também ter cortado de Melanie para outra figura composta de cores similares. Além disso, o movimento no plano de Melanie — ela se voltando para a janela — não se funde aos movimentos do frentista nem da gaivota no plano seguinte, mas Hitchcock poderia ter ecoado o movimento de Melanie na velocidade, na direção ou em sua colocação no quadro com o movimento no plano seguinte.

Em resumo, a montagem, ao juntar dois planos, permite a interação, por meio de similaridade e diferença, das qualidades *puramente pictóricas* desses dois planos. Os quatro aspectos da *mise-en-scène* (iluminação, cenário, figurino e comportamento das figuras no espaço e no tempo) e a maioria das qualidades cinematográficas (fotografia, enquadramento e mobilidade de câmera) fornecem, todos eles, elementos gráficos potenciais. Portanto, todo plano oferece possibilidades para a montagem puramente gráfica e todo corte cria algum tipo de relação gráfica entre dois planos.

Os elementos gráficos podem ser editados para a obtenção de uma continuidade suave ou para o contraste abrupto. O cineasta pode ligar planos usando similaridades gráficas, construindo assim uma **correspondência gráfica**. Formas, cores, a composição geral ou o movimento do plano A podem ser destacados na composição do plano B. Um caso mínimo é o corte que liga os dois primeiros planos de *Histórias reais* (*True stories*), de David Byrne **(6.9, 6.10)**. Correspondências gráficas mais dinâmicas surgem em *Os sete samurais* (*Shichinin no samurai*), de Akira Kurosawa. Depois que os samurais chegam ao povoado, um alarme soa e eles correm para descobrir sua fonte. Os cortes de Kurosawa juntam seis planos de diferentes samurais correndo, para os quais ele estabelece uma correspondência dinâmica usando a composição, a iluminação, o



6.9 — Um plano de *Histórias reais* mostrando o horizonte do Texas à meia-altura do quadro encontra correspondência gráfica...



6.10 — ...em um plano em que o horizonte de mares antigos está na mesma posição.

cenário, o movimento de figuras e o movimento panorâmico de câmera. (Mostramos as três primeiras em **6.11-6.13**.)

Os cineastas muitas vezes chamam a atenção para correspondências gráficas em momentos de transição (**6.14-6.16**). Correspondências gráficas assim precisas são relativamente raras. Ainda assim, como nos planos de *Os pássaros*, uma continuidade gráfica aproximada do plano A para o plano B é típica da maior parte do cinema narrativo. O diretor geralmente se esforçará para manter mais ou menos constantes o centro de interesse no corte e o nível de iluminação geral e para evitar choques de cor fortes de um plano para outro. Em *Tampopo, os brutos também comem spaghetti* (*Tampopo*), de Juzo Itami, uma cozinheira aspirante está tentando aprender o segredo do bom macarrão e questiona um cozinheiro bem-sucedido. Seu embate é apresentado por meio de enquadramentos frontais. Planos alternados mantêm o rosto de cada personagem principal no centro de cada quadro (**6.17**, **6.18**).

A montagem não precisa ser graficamente contínua. Uma montagem levemente descontínua pode surgir em composições em *widescreen* organizadas em torno de personagens que se defrontam. Uma cena de *Pulp Fiction — Tempo de violência* (*Pulp Fiction*), de Quentin Tarantino, confronta os dois pistoleiros em uma mesa de restaurante, cada um deles enquadrado distintamente fora do centro (**6.19**, **6.20**). Comparado com o exemplo de *Tampopo*, aqui, o corte cria uma descontinuidade gráfica maior. Observe, porém, que o corte não equilibra a área do quadro de plano para plano: cada homem preenche o espaço deixado vazio no plano anterior. Além disso, o rosto de cada homem está logo acima do



6.11 — *Os sete samurais.*



6.12 — *Os sete samurais.*



6.13 — *Os sete samurais.*



6.14 — Em *Alien — O oitavo passageiro* (*Alien*), o contorno curvo do rosto adormecido de Ripley...



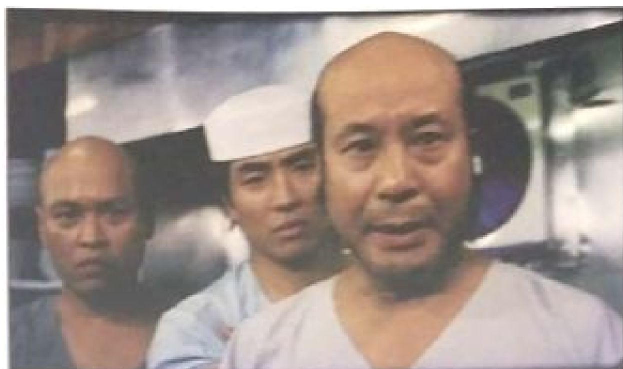
6.15 — ...tem correspondência gráfica, por meio de uma fusão...



6.16 — ...no contorno da terra.



6.17 — A mulher e seu amigo, o caminhoneiro caubói...



6.18 — ...confrontam o cozinheiro enfurecido e seus assistentes. As personagens centrais tornam-se proeminentes ao ser colocadas na mesma área de cada plano.



6.19 — Quando Tarantino faz o corte entre Vincent e...



6.20 — ...Jules, nosso olhar vai e volta na tela.



6.21 — *A marca da maldade*: descontinuidade gráfica.



6.22 — *A marca da maldade*.

centro horizontal de cada quadro, de modo que o olhar do espectador pode facilmente se ajustar à composição em mudança.

A montagem graficamente descontínua pode ser mais notável. Orson Welles frequentemente buscava um choque de plano para plano, como em *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*), quando o plano de conjunto do quarto escuro de Kane é seguido pelo brilhante título de abertura do noticiário "News on the March". Similarmente, em *A marca da maldade* (*Touch of evil*), Welles usa a fusão no corte de um plano de Menzies olhando por uma janela na direita do quadro (**6.21**) para um plano de Susan Vargas olhando por uma janela diferente na esquerda do quadro (**6.22**). O cho-

que é ainda mais acentuado pelas posições de tela contrastantes nos reflexos da janela. *Noite e neblina* (*Nuit et brouillard*), de Alain Resnais, deu início a uma espécie de moda ao utilizar um conflito gráfico extremo, mas adequado: a filmagem colorida de um campo de concentração abandonado nos dias de hoje junta-se a planos em preto e branco de noticiários mostrando os campos no período 1942-1945. Resnais equilibrou os contrastes de cor/preto e branco descobrindo similaridades de forma, como quando um *travelling* de postes de uma cerca corresponde graficamente a um plano de ângulo de baixo de pernas de nazistas em marcha.

Posteriormente, na sequência de *Os pássaros*, Hitchcock emprega o conflito de qualidades gráficas. A gasolina que jorra da bomba flui pela rua até um estacionamento, e Melanie, juntamente com outras pessoas na janela do restaurante, vê um homem acidentalmente acender a gasolina. O carro dele pega fogo e a explosão de chamas o engole. Vemos em seguida Melanie olhar, impotente, a chama correr pela trilha de gasolina até o posto. Hitchcock corta os planos como é mostrado em **6.23-6.33**:



6.23 — *Os pássaros*: plano 30.



6.24 — *Os pássaros*: plano 31.



6.25 — *Os pássaros*: plano 32.



6.26 — *Os pássaros*: plano 33.



6.27 — *Os pássaros*: plano 34.



6.28 — *Os pássaros*: plano 35.



6.29 — *Os pássaros*: plano 36.



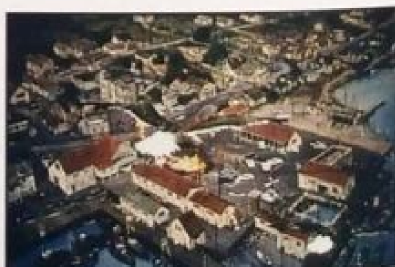
6.30 — *Os pássaros*: plano 37.



6.31 — *Os pássaros*: plano 38.



6.32 — *Os pássaros*: plano 39.



6.33 — *Os pássaros*: plano 40.

Plano 30	(Plano de conjunto)	Câmera alta. Plano ponto de vista de Melanie. Carro em chamas, chamas que se espalham (6.23).	73 quadros
Plano 31	(Meio primeiro plano)	Ângulo plano. Melanie, imóvel, olhando para fora de campo à esquerda, boca aberta (6.24).	20 quadros
Plano 32	(Plano médio)	Câmera alta. Plano ponto de vista de Melanie. Panorâmica com chamas movendo-se da direita inferior para a esquerda superior na trilha de gasolina (6.25).	18 quadros
Plano 33	(Meio primeiro plano)	Idem 31. Melanie, imóvel, olhando para baixo, centro (6.26).	16 quadros
Plano 34	(Plano médio)	Câmera alta. Plano ponto de vista de Melanie. Panorâmica com chamas movendo-se da direita inferior para a esquerda superior (6.27).	14 quadros
Plano 35	(Meio primeiro plano)	Idem 31. Melanie, imóvel, olhando para a direita, para fora de campo, horrorizada (6.28).	12 quadros
Plano 36	(Plano de conjunto)	Plano ponto de vista de Melanie. Posto de gasolina. Chamas irrompem da direita. Mitch, o xerife e a ajudante correm para fora de campo pela esquerda (6.29).	10 quadros
Plano 37	(Meio primeiro plano)	Idem 31. Melanie, imóvel, olha para fora de campo, extrema direita (6.30).	8 quadros
Plano 38	(Plano de conjunto)	Idem 36. Plano ponto de vista de Melanie. Carros no posto explodem (6.31).	34 quadros
Plano 39	(Meio primeiro plano)	Idem 31. Melanie cobre o rosto com as mãos (6.32).	33 quadros
Plano 40	(Plano geral)	Câmera alta extrema sobre a cidade, trilha flamejante no centro. Gaivotas entram voando no plano (6.33).	

Em termos gráficos, Hitchcock explorou duas possibilidades de contraste. Primeiro, apesar de a composição de cada plano estar centrada na ação (a cabeça de Melanie, a trilha de chamas), os movimentos vão em direções diferentes. No plano 31, Melanie olha para o lado esquerdo inferior, ao passo que no plano 32 o fogo se move para a esquerda superior. No plano 33, Melanie está olhando para o centro inferior, enquanto, no plano 34, as chamas ainda se movem para a esquerda superior, e assim por diante.

Mais importante — e o que torna impossível registrar a sequência na página impressa — é um contraste crucial de mobilidade e estase. Os planos das chamas apresentam movimento tanto da matéria (as chamas correndo pela gasolina) quanto da câmera (que segue em movimento).

Porém, cada plano de Melanie poderia ser uma fotografia, já que cada um deles é absolutamente estático. Ela não gira a cabeça em nenhum plano e a câmera não se aproxima nem se afasta dela. Devemos inferir o avanço de sua atenção. Hitchcock explorou poderosamente as possibilidades gráficas da montagem.

Relações rítmicas entre o plano A e o plano B

Cada plano, sendo uma tira de película, tem certa extensão, medida em quadros, pés ou metros. E a extensão física do plano corresponde a uma duração mensurável na tela. Como sabemos, na velocidade do som, 24 quadros duram um segundo na projeção. Um plano pode ter apenas um quadro ou pode ter milhares de quadros, que se estendem por vários minutos quando projetados. Assim, a montagem permite ao cineasta determinar a duração de cada plano. Quando o cineasta ajusta a extensão dos planos em relação com outros planos, ele está controlando o potencial *rítmico* da montagem.

ACESSE O *BLOG*
Alguns analistas estudam o ritmo no cinema calculando as durações médias dos planos em sequências de filmes. Para mais detalhes, veja "My name is David, and I'm a frame-counter" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=230.**

O ritmo cinematográfico como um todo deriva não apenas da montagem, mas também de outras técnicas cinematográficas. O cineasta se vale do movimento na *mise-en-scène*, da posição e do movimento da câmera, do ritmo do som e do contexto geral para determinar o ritmo da montagem. Contudo, o padrão das extensões dos planos contribui consideravelmente para o que reconhecemos intuitivamente como ritmo de um filme.

Às vezes, o cineasta usará a duração do plano para criar um momento enfatizado, acentuado. Em uma sequência de *Mad Max 2*, um feroz membro de uma gangue golpeia com a cabeça a cabeça de uma vítima. No momento do contato, o diretor George Miller faz o corte com alguns quadros de branco puro. O resultado é um clarão repentino que sugere impacto violento. A duração de um plano também pode ser usada para desacentuar uma ação. Durante as exibições-teste de *Indiana Jones e os caçadores da arca perdida* (*Raiders of the lost ark*), Steven Spielberg descobriu que, depois que Indiana Jones mata o espadachim gigante, alguns segundos tinham de ser acrescentados para permitir que a reação do público amainasse antes de poder ser retomada a ação.

Mais comumente, as possibilidades rítmicas da montagem surgem quando várias extensões de planos formam um padrão discernível. Um ritmo estável pode ser estabelecido fazendo os planos terem aproximadamente a mesma extensão. O cineasta também pode criar um ritmo dinâmico. Planos de duração crescente podem diminuir o ritmo, enquanto planos sucessivamente mais curtos podem acelerá-lo.

Considere como Hitchcock maneja o tempo no primeiro ataque das gaivotas em *Os pássaros*. O plano 1, o plano médio do grupo conversando (6.5), consome quase mil quadros, ou cerca de 41 segundos. Porém, o

plano 2 (6.6), que mostra Melanie olhando pela janela, é muito mais curto — 309 quadros (cerca de 13 segundos). Ainda mais curto é o plano 3 (6.7), que dura só 55 quadros (cerca de 2 ⅓segundos). O quarto plano (6.8), que mostra Melanie, agora com Mitch e o Capitão, dura apenas 35 quadros (cerca de 1 ½ segundo). Claramente, Hitchcock está acelerando o ritmo no início do que será uma sequência tensa.

Em seguida, Hitchcock faz os planos razoavelmente curtos, mas subordina sua extensão ao ritmo do diálogo e ao movimento nas imagens. Como resultado, os planos 5-29 (não mostrados aqui) não têm um padrão fixo de extensões. Mas, assim que os componentes essenciais da cena são estabelecidos, Hitchcock volta a acelerar fortemente os cortes.

Ao apresentarem o horror de Melanie ao perceber as chamas correndo do estacionamento para o posto de gasolina, os planos 30-40 (6.23-6.33) constituem o clímax da intensificação rítmica da sequência. Como mostra a descrição na página 357, depois do plano das chamas que se alastram (plano 30, 6.23), cada plano diminui 2 quadros na extensão, de 20 quadros (4/5 de um segundo) para 8 quadros (⅓ de um segundo). Dois planos, 38 e 39, então pontuam a sequência com durações quase idênticas (um pouco menos de 1 ½ segundo cada). O plano 40 (6.33), um plano de conjunto que dura mais de 600 quadros, funciona como uma pausa e uma preparação cheia de suspense para o novo ataque.

Tivemos o luxo de contar quadros na própria película. O espectador no cinema não pode fazer isso, mas sente a mudança de andamento nessa sequência por causa das durações mutáveis dos planos. Em geral, ao controlar o ritmo da montagem, o cineasta controla a quantidade de tempo que temos para captar e refletir sobre o que vemos. Uma série de planos rápidos, por exemplo, deixa-nos pouco tempo para pensar sobre o que estamos vendo. Na sequência de *Os pássaros*, a montagem de Hitchcock impele a percepção do espectador a se mover em um ritmo cada vez mais rápido. Captar rapidamente o avanço do fogo e as mudanças de posição de Melanie torna-se fator essencial na crescente tensão da cena.

Hitchcock, naturalmente, não é o único diretor a usar a montagem rítmica. Suas possibilidades foram exploradas inicialmente por diretores como D. W. Griffith (especialmente em *Intolerância* [*Intolerance*]) e Abel Gance. Nos anos 1920, os cineastas impressionistas franceses e a escola da **montagem soviética** exploraram as possibilidades rítmicas com sequências de planos curtos (pp. 701-5, 707-11). Quando os filmes sonoros tornaram-se a norma, a montagem rítmica pronunciada sobreviveu em dramas como *Nada de novo no front* (*All quiet on the Western front*), de Lewis Milestone, e em comédias e fantasias musicais como *A nós a liberdade* (*A nous la liberte*) e *O milhão* (*Le million*), de René Clair, *Ama-me esta noite* (*Love me tonight*), de Rouben Mamoulian, e as sequências de dança de Busby Berkeley em *Rua 42* (*42nd Street*) e *Belezas em revista* (*Footlight parade*).

"Observei uma suavização no cinema norte-americano ao longo dos últimos 20 anos, e penso que é uma influência direta da TV. Diria mesmo que se você quer fazer filmes hoje, seria melhor estudar televisão que cinema, porque é esse o mercado. A televisão diminuiu a duração da atenção do público. É difícil fazer um filme lento e silencioso hoje. Não que eu queira efetivamente fazer um filme lento e silencioso, é claro!"

— Oliver Stone, diretor

Relações espaciais entre o plano A e o plano B

A montagem geralmente serve não apenas para controlar os elementos gráficos e o ritmo, mas também para construir o espaço fílmico. O entusiasmo por esse poder recém-descoberto pode ser percebido nos escritos de cineastas como o diretor soviético Dziga Vertov: "Sou o cine-olho. Sou um construtor. Coloquei você... em uma sala extraordinária que não existia até agora, quando eu também a criei. Nesta sala há 12 paredes, filmadas por mim em várias partes do mundo. Ao juntar planos de paredes e detalhes, consegui ordená-los num modo que satisfaz".

Tal arroubo é compreensível. A montagem permite ao cineasta justapor *quaisquer* dois pontos no espaço e, assim, sugerir algum tipo de relação entre eles. O diretor poderia, por exemplo, começar com um plano que estabelece um todo espacial e acompanhá-lo com um plano com uma parte desse espaço. Isso é o que Hitchcock faz no plano 1 e no plano 2 da sequência de *Os pássaros* (6.5, 6.6): um **meio plano de conjunto** de um grupo de pessoas, seguido por um plano médio de apenas uma pessoa, Melanie. Tal decomposição analítica é um padrão de montagem muito comum.

O cineasta também pode construir um espaço inteiro a partir de partes. Hitchcock faz isso posteriormente na sequência de *Os pássaros*. Observe que, em 6.5-6.8 e nos planos 30-39 (6.23-6.32), não vemos um ***establishing shot*** (plano introdutório) que inclua Melanie *e* o posto de gasolina. Na produção, a janela do restaurante não precisa ficar em frente ao posto de gasolina; eles poderiam ter sido filmados em diferentes cidades ou mesmo países. Ainda assim, somos obrigados a crer que Melanie está do outro lado da rua, em frente ao posto. O grito do pássaro fora de campo e a *mise-en-scène* (a janela e o olhar de lado de Melanie) também contribuem consideravelmente. Ainda assim, a montagem desempenha um papel importante na criação do todo espacial restaurante e posto de gasolina.

Tal manipulação espacial por meio de cortes é razoavelmente comum. Em documentários feitos a partir de arquivos de filmagens de cinejornais, por exemplo, um plano pode mostrar um canhão disparando e outro plano pode mostrar uma bomba atingindo o seu alvo; inferimos que o canhão disparou a bomba, embora os planos possam mostrar batalhas inteiramente diferentes. Novamente, se o plano de uma pessoa discursando é acompanhado do plano de uma multidão ovacionando, supomos uma coexistência espacial.

A possibilidade de tal manipulação espacial foi examinada pelo cineasta soviético Lev Kuleshov. Durante os anos 1920, Kuleshov conduziu experimentos formais montando planos com elementos dramáticos separados. O mais famoso desses experimentos envolvia o corte de planos neutros do rosto de um ator e a junção com outros planos (variadamen-

"[Ao montar Batman: O cavaleiro das trevas (The dark Knight) *para 35mm e Imax], precisávamos testar extensivamente para ter certeza de que os cortes não eram tão rápidos a ponto de desorientar o público olhando para a tela Imax, e, ao mesmo tempo, não interfeririam no ritmo da versão-padrão para cinema."*

— Lee Smith, editor

te relatados como planos de sopa, cenas naturais, uma mulher morta e um bebê). O resultado foi que o público imediatamente supôs que a expressão do ator mudava e que o ator estava reagindo a coisas presentes no mesmo espaço que ele. Similarmente, Kuleshov juntou planos de atores "olhando um para o outro", mas em ruas de Moscou a quilômetros de distância, depois se encontrando e caminhando juntos — e olhando para a Casa Branca em Washington. Apesar de cineastas terem usado tais cortes antes do trabalho de Kuleshov, os estudiosos do cinema dão o nome de *efeito Kuleshov* a qualquer série de planos que, *na ausência de um establishing shot*, impele o espectador a inferir um todo especial com base na visão de apenas porções do espaço.

ACESSE O *BLOG*
Para saber mais por que o efeito Kuleshov funciona tão bem e como ele foi usado em alguns filmes tanto antigos quanto recentes, veja "What happens between shots happens between your ears" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=1861.**

O efeito Kuleshov consegue conjurar ilusões cinematográficas robustas. Em *A saga de um herói* (*Fong Sai Yuk*), de Corey Yuen, um confronto de artes marciais entre o herói e uma iniciada começa em uma plataforma, mas depois vai para o público — ou, antes, para cima do público. Os dois lutam enquanto se equilibram nas cabeças e nos ombros da multidão. A montagem rápida de Yuen transmite a intenção da cena usando o efeito Kuleshov (**6.34**, **6.35**). (Na produção, isso significa que os combatentes podiam ser pendurados em arames ou barras suspensas fora do quadro, como em 6.35.) Ao longo de muitos planos, Yuen oferece apenas alguns poucos enquadramentos de figura inteira mostrando Fong Sai Yuk e a mulher.

Apesar de o espectador normalmente não perceber o efeito Kuleshov, alguns filmes chamam a atenção para ele. *Cliente morto não paga* (*Dead men don't wear plaid*), de Carl Reiner, mistura material filmado no presente com trechos de filmes hollywoodianos dos anos 1940. Graças ao efeito Kuleshov, *Cliente morto não paga* cria cenas unificadas em que Steve Martin conversa com personagens que originalmente apareciam em outros filmes. Em *A movie*, Bruce Conner faz piada com o efeito Kuleshov em um corte unindo um capitão de submarino olhando pelo



6.34 — Em *A saga de um herói*, um plano da parte superior do corpo da mulher é acompanhado por...



6.35 — ...um plano de suas pernas e pés, sustentados pelos relutantes transeuntes.

periscópio e uma mulher olhando para a câmera, como se um pudesse ver o outro (**6.36, 6.37**).



6.36 — Em *A movie*, um plano de um filme leva...



6.37 — ...a um plano de outro, criando uma piada visual.

No efeito Kuleshov, a montagem orienta o espectador a inferir um único local. A montagem também pode enfatizar a ação que ocorre em lugares separados. Em *Intolerância*, D. W. Griffith faz um corte unindo a antiga Babilônia, Getsêmane e a França de 1572 à América de 1916. Tal **montagem paralela** é uma maneira comum de construir uma variedade de espaços nos filmes.

Mais radicalmente, a montagem pode apresentar as relações espaciais como ambíguas e incertas. Em *A paixão de Joana d'Arc* (*La passion de Jeanne d'Arc*), de Carl Dreyer, por exemplo, sabemos apenas que Joana e os padres estão na mesma sala. Como os fundos brancos neutros e os diversos primeiros planos não fornecem nenhuma orientação para o espaço inteiro, raramente podemos dizer quão distantes estão as personagens ou quem é precisamente quem. Veremos mais tarde como os filmes podem criar descontinuidades espaciais ainda mais extremas.

Relações temporais entre o plano A e o plano B

Como outras técnicas cinematográficas, a montagem pode controlar o tempo da ação denotada no filme. Em um filme narrativo, especialmente, a montagem geralmente contribui para a manipulação do tempo da história do enredo. Você se recordará que o Capítulo 3 assinalou três áreas em que o tempo do enredo pode fornecer indicadores ao espectador para que ele construa o tempo da história: ordem, duração e frequência. Nosso exemplo de *Os pássaros* (6.5-6.8) mostra como a montagem reforça todas as três áreas de controle.

"A montagem é um trabalho muito interessante e absorvente por causa das ilusões que você consegue criar. Você consegue transpor 30 anos em uma hora e meia. Consegue esticar um momento em câmera lenta. Você consegue brincar com o tempo de maneiras extraordinárias."

— Paul Hirsch, editor

Primeiro, há a *ordem* de apresentação dos acontecimentos. Os homens conversam, Melanie se volta, vê o mergulho da gaivota, depois reage. A montagem de Hitchcock apresenta esses acontecimentos da história na ordem 1-2-3-4 de seus planos. Mas ele podia ter misturado os planos em qualquer ordem, até mesmo na ordem inversa (4-3-2-1). Isto é, o cineasta pode controlar a sucessão temporal pela montagem.

Tal manipulação de acontecimentos leva a mudanças nas relações história–enredo. Estamos mais familiarizados com manipulações desse tipo em *flashbacks*, que apresentam um ou mais planos fora da sua ordem presumida. Em *Hiroshima, meu amor* (*Hiroshima, mon amour*), Resnais usa a memória da protagonista para motivar uma violação da ordem temporal. Três planos (**6.38-6.40**) sugerem visualmente que a posição da mão de seu atual amante aciona uma lembrança da morte de outro amante, anos atrás. No cinema contemporâneo, *flashbacks* breves para acontecimentos centrais podem interromper brutalmente a ação no tempo presente. *O fugitivo* (*The fugitive*) usa essa técnica para retornar ob-



6.38 — Em *Hiroshima, meu amor*, uma visão do amante japonês da protagonista enquanto ele dorme é seguida por...

sessivamente ao assassinato da mulher do Dr. Kimball, acontecimento que iniciou a ação da história.

Uma opção muito mais rara para reordenar acontecimentos de uma história é o *flash-forward*. Neste, a montagem move-se do presente para o futuro e depois retorna ao presente. Um exemplo em pequena escala ocorre em *O poderoso chefão* (*The godfather*). Don Vito Corleone conversa com os filhos Tom e Sonny a respeito de seu iminente encontro com Sollozzo, o gângster que está pedindo que financiem o tráfico de narcóticos. Enquanto os Corleones conversam no presente, planos deles são intercalados com planos de Sollozzo indo ao encontro no futuro (**6.41-6.43**). A montagem é usada para oferecer exposição sobre Sollozo, enquanto ele se move rapidamente para o anúncio do Don, no encontro dos gângsteres, de que não envolverá a família no comércio de drogas.

Os cineastas podem usar *flash-forwards* para atiçar o espectador com vislumbres do final da ação da história. O final de *A noite dos desesperados* (*They shoot horses, don't they?*) é sugerido em breves planos que periodicamente interrompem cenas no presente. Tais *flash-forwards* criam a sensação de uma narrativa com poderosa amplitude no que se refere ao conhecimento da história.

Podemos supor, então, que se uma série de planos segue uma ordem 1-2-3 na apresentação dos acontecimentos da história é porque o cineasta assim escolheu, não por causa de qualquer necessidade de seguir essa ordem.

A montagem também oferece ao cineasta maneiras de alterar a *duração* dos acontecimentos da história como apresentados no enredo do filme. A **montagem elíptica** apresenta uma ação de tal maneira que ela consome menos tempo na tela do que na história. O cineasta pode criar uma **elipse** de três maneiras principais.

Suponha que um diretor queira mostrar um homem escalando um lance de escadas, mas não queira mostrar a duração inteira da ascensão. O diretor usaria uma mudança de plano de *pontuação* convencional,



6.39 — ...um plano dela olhando para ele, que leva a...



6.40 — ...um *flashback* da mão de seu amante alemão, morto.

"Eu vi Um homem com duas vidas (Toto le héros)*, o primeiro filme do ex-palhaço de circo belga Jaco van Dormael. Que estreia brilhante. Ele conta a história com a câmera. Sua compressão, elipses e transições visuais inteligentes fazem dele um dos filmes mais cinematográficos dos últimos tempos. A história cobre uma vida inteira e possui eventos caleidoscópicos com tal leveza e graça que você sente vontade de se levantar e aplaudir."*

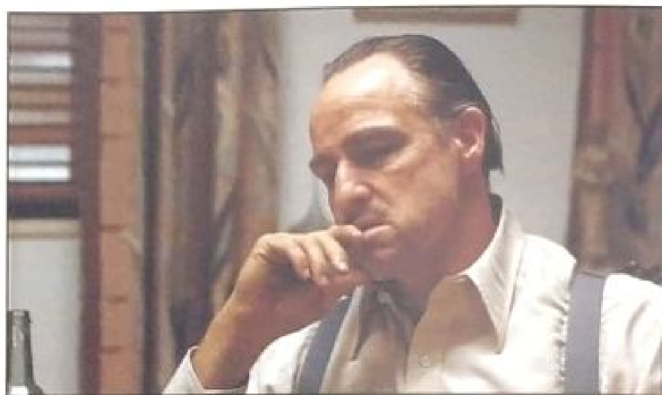
— John Boorman, diretor



6.41 — Em *O poderoso chefão*, os Corleones discutem o encontro iminente com Sollozzo.



6.42 — *Flash-forward*: Sollozzo chega ao encontro, saudado por Sonny.



6.43 — Os planos seguintes levam-nos de volta à conversa de família, na qual Don Vito pondera o que dirá a Sollozzo.

como uma fusão, uma transição ou um escurecimento. Na tradição cinematográfica clássica, tal recurso assinala que certo tempo foi omitido. Nosso diretor poderia simplesmente usar uma fusão, com um plano do homem começando a subir as escadas e um plano dele chegando ao topo.

Ou, então, o cineasta poderia mostrar o homem na base da escada, deixar que caminhasse para fora do quadro, deter-se brevemente no quadro vazio, depois cortar para um quadro vazio no topo da escada e deixar o homem entrar no quadro. Os *quadros vazios* em cada lado do corte cobrem o tempo elidido.

Além disso, o cineasta pode criar uma elipse usando um *cutaway*: corte com um plano de outro acontecimento, em outra parte, que não durará tanto quanto a ação elidida. No nosso exemplo, o diretor poderia começar com o homem subindo, mas, então, fazer um *cutaway* e mostrar uma mulher em seu apartamento. Poderíamos então cortar de volta para o homem já bem adiantado na escada.

"[Ao montar filmes de James Bond] também desenvolvemos uma técnica que pulava a continuidade com recursos simples de montagem. Bond dava meio passo na direção de uma porta e você o captava pisando na cena seguinte. Também usamos inserções com inteligência para acelerar uma cena."

— John Glen, editor e diretor

Também é possível expandir o tempo da história. Se a ação do fim de um plano é repetida parcialmente no início do plano seguinte, temos uma **montagem sobreposta**. Ela prolonga a ação, esticando-a para além da sua duração de história. Os cineastas russos dos anos 1920 fizeram uso frequente da expansão temporal usando essa montagem sobreposta, e ninguém a dominou mais completamente do que Sergei Eisenstein. Em *A greve* (*Statchka*), quando os operários derrubam um capataz com uma grande roda pendurada em um guindaste, dois planos expandem a ação **(6.44-6.46)**. Em *Outubro* (*Oktyabr*), Eisenstein sobrepõe vários planos de pontes em ascensão para enfatizar a significação do momento.

Estamos acostumados a ver uma cena apresentar a ação apenas uma vez. Ocasionalmente, porém, um cineasta pode ir além da expansão de uma ação e repeti-la inteiramente. A própria raridade dessa técnica pode torná-la um poderoso recurso de montagem.

ACESSE O *BLOG*
Visite uma sessão de montagem de *Mad detective*, de Johnnie To, e veja alguns dos cortes finais do filme em "Truly madly cinematically". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=2155.**

No filme *Report*, de Bruce Conner, há um plano de cinejornal de John e Jacqueline Kennedy percorrendo uma rua de Dallas em uma limusine. O plano é repetido sistematicamente, em parte ou no todo, por diversas



6.44 — Em *A greve*, uma roda oscila na direção do capataz...



6.45 — ...depois oscila na direção dele novamente...



6.46 — ...e mais uma vez antes de atingi-lo.



6.47 — Em *Police Story — A guerra das drogas* (*Ging chaat goo si*), ao perseguir gângsteres em um *shopping center*, Jackie Chan salta para um poste vários andares acima deles...



6.48 — ...e escorrega em uma chuva de luzes que explodem.



6.49 — Corte para novo ângulo: Jackie salta novamente, levando a um *replay* instantâneo da arriscada manobra.

vezes, aumentando a tensão de nossa expectativa, enquanto o plano parece fazer minúsculos avanços até o momento do inevitável assassinato. Ocasionalmente, em *Faça a coisa certa* (*Do the right thing*), Spike Lee junta dois planos da mesma ação, como quando vemos duas vezes uma lata de lixo voar e quebrar a janela da pizzaria no início do motim. Jackie Chan muitas vezes mostra suas manobras mais virtuosísticas três ou quatro vezes seguidas em ângulos diferentes para permitir que o público se maravilhe com sua audácia (**6.47-6.49**).

Os elementos gráficos, o ritmo, o espaço e o tempo estão, portanto, a serviço do cineasta através da técnica da montagem. Eles oferecem possibilidades criativas potencialmente ilimitadas. Contudo, a maioria dos filmes que vemos faz uso de um conjunto muito estrito de possibilidades de montagem — tão estrito que, na verdade, podemos falar de um estilo de montagem dominante ao longo de toda a história do cinema. É a chamada montagem em continuidade. Ainda assim, a maneira mais comum de montar um filme não é a única maneira de montar um filme e, portanto, vamos considerar também algumas alternativas à montagem em continuidade.

A montagem em continuidade

Em torno de 1900-1910, quando os cineastas começaram a usar a montagem, eles buscavam ordenar seus planos de modo a contar uma história com coerência e clareza. Assim, a montagem, sustentada por estratégias específicas de cinematografia e *mise-en-scène*, era usada para assegurar a *continuidade narrativa*. Tão poderoso era esse estilo que, mesmo hoje, se espera que qualquer um que trabalhe com cinema narrativo esteja familiarizado com ele.

Como o nome sugere, o propósito básico do sistema de continuidade é permitir que espaço, tempo e ação fluam ao longo de uma série de planos. Todas as possibilidades da montagem que já examinamos estão voltadas para esse fim. Primeiro, as qualidades gráficas são geralmente mantidas de forma mais ou menos contínua de plano para plano. As figuras são equilibradas e dispostas simetricamente no quadro; a tonalidade geral da iluminação permanece constante; a ação ocupa a zona central da tela.

Segundo, o ritmo do corte é geralmente dependente da distância da câmera no plano. Os planos de conjunto aparecem na tela por mais tempo do que os planos médios, que por sua vez aparecem mais tempo do que os primeiros planos. A suposição é de que o espectador necessita de mais tempo para absorver os planos que contenham mais detalhes. Em cenas de ação física, como o incêndio em *Os pássaros*, ritmos de monta-

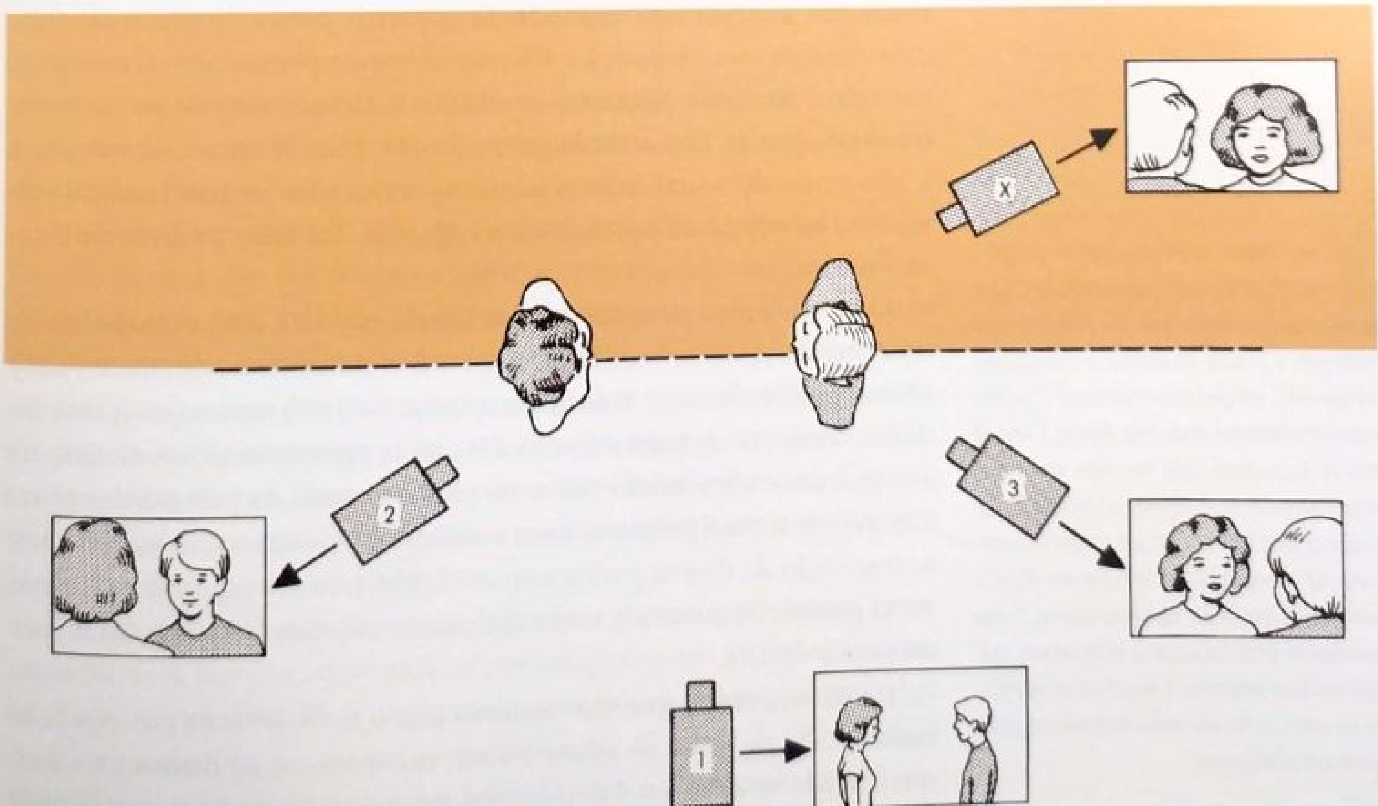
gem acelerados podem estar presentes, mas, no geral, os planos mais curtos tenderão a ser os mais próximos.

Como o estilo de continuidade busca apresentar uma história, é principalmente pelo manejo do espaço e do tempo que a montagem promove a continuidade narrativa.

Continuidade espacial: A regra dos 180°

No estilo de continuidade, o espaço de uma cena é construído juntamente com o que é chamado **eixo de ação**, *linha de centro* ou *linha de 180°*. Presume-se que a ação da cena — uma pessoa andando, duas pessoas conversando, um carro correndo na estrada — tem lugar ao longo de um vetor claramente definido. Esse eixo de ação determina um meio-círculo, ou área de 180°, onde a câmera pode ser colocada para apresentar a ação. Consequentemente, o cineasta planejará, filmará e montará os planos de modo a respeitar essa linha de centro. O trabalho de câmera e a *mise-en-scène* em cada plano serão manipulados para estabelecer e reiterar o espaço de 180°.

Considere a vista aérea em **6.50**. Temos uma menina e um menino conversando. O eixo de ação é a linha imaginária que liga as duas pessoas. No sistema de continuidade, o diretor ordenaria a *mise-en-scène* e



6.50 — Uma cena de conversação e o eixo de ação.

a colocação da câmera para estabelecer e sustentar essa linha (daí o termo 180°). Uma série típica de planos para cobrir a cena seria esta: (1) um plano médio da menina e do menino, (2) um plano sobre o ombro da menina, dando mais destaque ao menino, e (3) um plano acima do ombro do menino, dando mais destaque à menina. Porém, cortar um plano da posição de câmera X, ou de qualquer posição dentro da área colorida, seria considerado uma violação do sistema porque *atravessaria* o eixo de ação. Com efeito, alguns manuais de direção consideram que o plano X é totalmente errado. Para ver por quê, precisamos examinar o que acontece se um cineasta segue a **regra dos 180°**.

A regra dos 180° assegura que as posições relativas no quadro permaneçam consistentes. Nos planos filmados das posições de câmera 1, 2 e 3, as personagens ocupam entre si as mesmas áreas do quadro. Apesar de os vermos de diferentes ângulos, a menina está sempre na esquerda e o menino está sempre na direita. Mas, se cortarmos para o plano X, as personagens mudarão de posição no quadro. Um defensor da continuidade tradicional afirmaria que o plano X nos confunde: as duas personagens giraram em torno uma da outra?

A regra dos 180° assegura que a linha do olhar seja sempre consistente. Nos planos 1, 2 e 3, a garota está olhando para a direita e o rapaz, para a esquerda. O plano X viola esse padrão ao fazer a garota olhar para a esquerda.

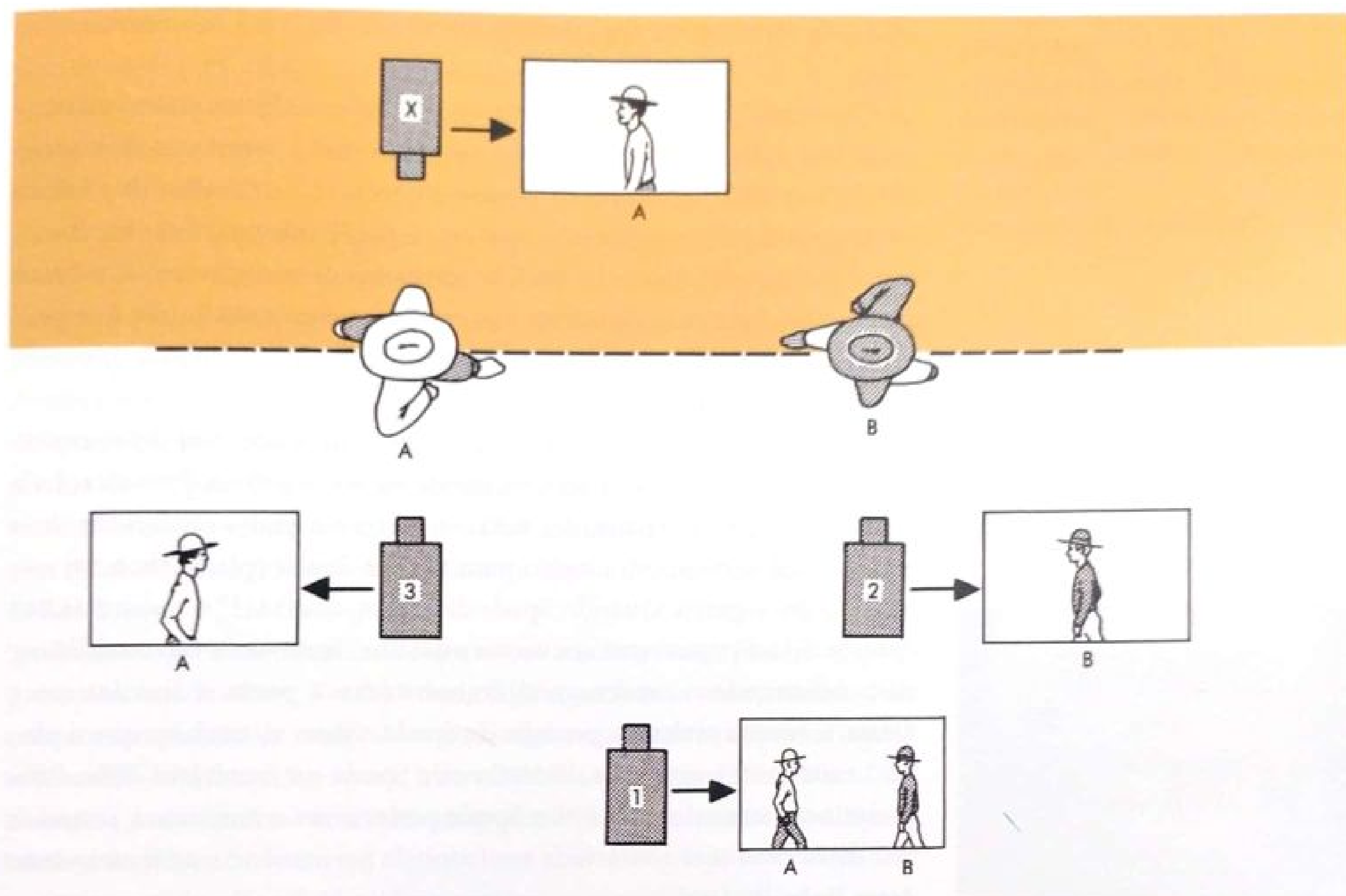
A regra dos 180° assegura uma direção de campo consistente. Imagine agora que a garota está andando da esquerda para a direita; o caminho dela constitui o eixo de ação. Enquanto nossos planos não atravessarem esse eixo, juntá-los manteria constante a **direção de campo** do movimento da garota, da esquerda para a direita. Mas, se *atravessarmos* o eixo e filmarmos do outro lado, a garota agora surgirá na tela como se estivesse se movendo da *direita para a esquerda*. Tal corte poderia ser desorientador.

Considere uma situação similar àquela em 6.50, uma cena-padrão de dois caubóis se encontrando para um duelo em uma rua da cidade (**6.51**). O caubói A e o caubói B formam a linha de 180°, mas, aqui, A está andando da esquerda para a direita e B está se aproximando da direita para a esquerda, ambos sendo vistos no plano tomado na posição de câmera 1. Uma vista mais próxima, com a câmera na posição 2, mostra B ainda se movendo da direita para a esquerda. Um terceiro plano, com a câmera na posição 3, mostra A andando, como no primeiro plano, da esquerda para a direita.

Imagine, porém, que esse terceiro plano fosse feito na posição X, no lado oposto da linha. A agora é visto movendo-se da direita para a esquerda. Ele se assustou e deu a volta enquanto estava na tela o segundo plano, de B? Os cineastas podem querer que pensemos que ele ainda está caminhando rumo ao adversário, mas a mudança nas direções de tela

"...o que eu chamo 'novo brutalismo' no cinema... é uma forma de ingenuidade, porque é feita por pessoas que eu penso que não compreendem realmente a história do cinema. É a montagem do tipo MTV, em que a ideia principal é: quanto mais desorientador, mais empolgante. E você vê isso se insinuando cada vez mais no cinema mainstream. Você vê alguma coisa como Armagedom e vê todas as coisas que teriam sido proibidas no cinema clássico, como cruzar a linha, a câmera pulando de um lado para o outro. É uma maneira de gerar excitação artificialmente, mas não tem base nenhuma. E eu acho isso meio triste porque é como um velho tentando se vestir como um adolescente."

— John Boorman, diretor



6.51 — Um duelo de faroeste e o eixo de ação.

poderia nos fazer pensar justamente o contrário. Um corte para um plano tirado de qualquer ponto na área colorida criaria essa mudança de direção. Tais quebras de continuidade podem ser confusas.

Mais desorientador ainda seria cruzar a linha durante a introdução da ação da cena. Em um duelo, se o primeiro plano mostra A caminhando da esquerda para a direita e o segundo plano mostra B (do outro lado da linha) também caminhando da esquerda para a direita, provavelmente não teríamos certeza de que um estava caminhando na direção do outro. Os dois caubóis pareceriam estar andando na mesma direção em diferentes pontos da rua, como se um estivesse seguindo o outro. É muito provável que ficaríamos surpresos se os dois repentinamente ficassem face a face em um mesmo plano.

A regra dos 180° orgulha-se de delinear o espaço claramente. O espectador deve sempre saber *onde as personagens estão* em relação umas às outras e ao cenário. Mais importante, o espectador deve sempre saber *onde ele ou ela está* no que diz respeito à ação da história. O espaço da cena, clara e inequivocamente desdobrado, não é dissonante nem desorientador, porque tal desorientação, se sentida, distrairá o espectador do centro de atenção: a cadeia narrativa de causas e efeitos.

A montagem em continuidade em *Relíquia macabra*

Vimos no Capítulo 3 que o modo narrativo hollywoodiano clássico subordina o tempo, a motivação e outros fatores à sequência de causa e efeito. Também vimos como a *mise-en-scène* e o trabalho de câmera podem apresentar o material narrativo. Agora podemos observar como, com base no princípio dos 180°, os cineastas desenvolveram o sistema de continuidade para construir um espaço suavemente fluido, que permaneça subordinado à ação narrativa. Consideremos um exemplo concreto: a abertura de *Relíquia macabra*, de John Huston.

A cena começa no escritório do detetive Sam Spade. Nos dois primeiros planos, esse espaço é estabelecido de várias maneiras. Primeiro, há a janela do escritório (plano 1a, **6.52**), a partir da qual a câmera faz uma panorâmica vertical para baixo para revelar Spade (plano 1b, **6.53**) enrolando um cigarro. Quando Spade diz: "Sim, querida?", o plano 2 (**6.54**) aparece. Isto é importante em vários aspectos. Trata-se de um *establishing shot*, delineando o espaço geral do escritório: a porta, a área intermediária, a escrivaninha e a posição de Spade. Observe também que o plano 2 estabelece uma linha de 180° entre Spade e a secretária, Effie; Effie poderia ser a menina em 6.50 e Spade poderia ser o menino. A primeira fase desta cena será construída em torno da permanência no mesmo lado dessa linha de 180°.



6.52 — *Relíquia macabra*: plano 1a.

Uma vez estabelecidos para nós os dois primeiros planos, o espaço é analisado em seus componentes. Os planos 3 (**6.55**) e 4 (**6.56**) mostram Effie e Spade conversando. Como a linha de 180° estabelecida no início é mantida (cada plano apresenta os dois a partir do mesmo lado), conhecemos a sua localização e as relações espaciais. No corte para junção de dois planos médios dos dois, porém, Huston vale-se de duas outras táticas comuns dentro da regra dos 180°.



6.53 — *Relíquia macabra*: plano 1b.

A primeira é o padrão **campo/contracampo** [*shot/reverse shot*]. Assim que a linha de 180° é estabelecida, podemos mostrar primeiro uma extremidade da linha, depois a outra. Aqui, cortamos alternadamente para Effie e Spade. Um contracampo não é literalmente o inverso do primeiro



6.54 — *Relíquia macabra*: plano 2.



6.55 — *Relíquia macabra*: plano 3.



6.56 — *Relíquia macabra*: plano 4.

enquadramento. É simplesmente um plano da extremidade oposta do eixo de ação, geralmente mostrando uma visão de três quartos do campo. Em nosso diagrama aéreo (6.50), os planos 2 e 3 formam um padrão campo/contracampo, como 6.55 e 6.56 fazem aqui. Exemplos anteriores do corte de campo/contracampo neste capítulo são 6.17, 6.18 e 6.19, 6.20.

A segunda tática que Huston usa aqui é o ***raccord* de olhar** [*eyeline match*]. Isto é, o plano A apresenta alguém olhando para algo fora de campo; o plano B nos mostra o que está sendo olhado. Em nenhum dos planos o objeto e quem o olha estão *ambos* presentes. Na abertura de *A relíquia macabra*, o corte do plano de Effie (plano 3, 6.55) para o plano de Spade em sua escrivaninha (plano 4, 6.55) é um *raccord* de olhar. Os planos de *Os pássaros* em que Melanie presencia o ataque do pássaro e o fogo também criam o *raccord* de olhar, assim como o fazem os exemplos de montagem que equilibram composições de quadros (6.17, 6.18 e 6.19, 6.20).

Observe que a montagem de campo/contracampo não precisa empregar o *raccord* de olhar. Você poderia filmar ambas as extremidades do eixo em um padrão de campo/contracampo sem mostrar as personagens se encarando. (Em 6.56, Spade não está olhando para Effie.) No todo, porém, a maioria dos cortes de campo/contracampo também utiliza o *raccord* de olhar.

O *raccord* de olhar é uma ideia simples, mas poderosa, já que a qualidade *direcional* do *raccord* de olhar cria uma forte continuidade espacial. Para ser olhado, um objeto deve estar próximo de quem o olha. O *raccord* de olhar presumivelmente criou os efeitos que Kuleshov identificou em sua construção de espaços falsos por meio de montagem. Isto é, o ator sem expressão parece estar olhando para seja lá o que for que vejamos no plano seguinte, e o público supõe que o ator esteja reagindo em conformidade.

Na regra dos 180°, o *raccord* de olhar, como a direção de campo constante, pode estabilizar o espaço. Observe como, no plano 3, a olhada de Effie para a direita reitera a posição de Spade, apesar de ele não estar na tela. E, ainda que Spade não erga o olhar após o corte para o plano 4, a posição de câmera permanece irredutivelmente do mesmo lado do eixo de ação (na verdade, a posição é virtualmente idêntica à do plano 1b). Sabemos que Effie está fora de campo, à esquerda. Portanto, a análise do espaço da cena é completamente consistente. Graças ao padrão de campo/contracampo e ao *raccord* de olhar, entendemos a localização das personagens mesmo quando elas não estão no mesmo quadro.

A consistência espacial é reafirmada no plano 5, que apresenta o mesmo enquadramento que o plano 2. O escritório é mostrado novamente (plano 5a, **6.57**), quando a nova personagem, Brigid O'Shaughnessy, entra. Spade levanta-se para cumprimentá-la e a câmera reenquadra seu movimento girando levemente para cima (plano 5b, **6.58**). O plano 5 é

ACESSE O *BLOG*

Para pensamentos a respeito da importância da direção do olhar em uma forma artística muito diferente, veja "The eyeline match goes way, way back". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=3518.**



6.57 — *Relíquia macabra*: plano 5a.



6.58 — *Relíquia macabra*: plano 5b.

um ***reestablishing shot*** (plano reintrodutório), já que restabelece o espaço geral que foi analisado nos planos 3 e 4.

Façamos uma pausa para examinar como esse padrão funcionou fazendo avançar a narrativa. O plano 1 sugeriu o local e, mais importante, enfatizou o protagonista ligando-o ao letreiro na janela. O som *off* e o "Sim, querida?" de Spade motivam o corte para o plano 2. Esse *establishing shot* ancora o plano 1 firmemente no espaço. Ele também introduz a fonte do som *off* — a nova personagem, Effie. O plano muda justamente no momento em que Effie entra. Assim, é improvável que notemos o corte porque as nossas expectativas nos levam a querer ver o que acontece em seguida. A área perto da porta é mostrada quando a cadeia de causa e efeito a torna importante, não antes.

Os planos 3 e 4 apresentam a conversa entre Spade e Effie, e o campo/contracampo e o *raccord* de olhar nos reasseguram a localização das personagens. Podemos nem notar o corte, já que o estilo funciona para enfatizar o fluxo dramático da cena — o que Effie diz e como Spade reage. No plano 5, a visão geral do escritório é apresentada outra vez, justamente no momento em que uma nova personagem entra na cena e isto, por sua vez, a situa firmemente no espaço. Portanto, elementos narrativos — o diálogo, a entrada de novas personagens — são enfatizados pela adesão à regra dos 180°. A montagem subordina o espaço à ação.

Podemos rastrear os mesmos procedimentos, com uma variação adicional, nos planos que se seguem. No plano 5, Brigid O'Shaughnessy entra no escritório de Spade. O plano 6 apresenta um ângulo inverso dos dois quando ela vai na direção dele (plano 6a, **6.59**). Ela se senta ao lado da escrivaninha (plano 6b, **6.60**). Até este ponto, a linha de 180° esteve entre Spade e a porta. Agora, o eixo de ação vai de Spade até a cadeira da cliente ao lado da escrivaninha. Uma vez estabelecida, a nova linha não será violada.



6.59 — *Relíquia macabra*: plano 6a.

O fator extra no caso é uma terceira tática para assegurar a continuidade espacial — o ***raccord* de movimento** [*match on action*], um recurso muito poderoso. Supomos que uma pessoa comece a se levantar no plano 1. Podemos esperar até que a personagem esteja de pé e tenha parado de se mover antes de cortarmos para o plano 2. No entanto, em vez disso, podemos mostrar o movimento da pessoa *começando* no plano 1 e depois podemos cortar para o plano 2, que mostra a continuação do movimento. Teríamos então um *raccord* de movimento, o recurso de montagem que une um movimento através da ruptura entre dois planos.



6.60 — *Relíquia macabra*: plano 6b.

Para apreciar a habilidade envolvida na feitura de um *raccord* de movimento, lembre que a maioria dos filmes são feitos com uma única câmera. Ao filmar planos cuja ação será correspondida na etapa de montagem, é possível que o primeiro plano, no qual o movimento começa, seja filmado horas ou dias antes do segundo, no qual o movimento é continuado. Portanto, obter um *raccord* de movimento não é simples-

mente uma questão de juntar duas versões completas da mesma cena a partir de diferentes pontos de vista. O diretor e a equipe devem manter anotações sobre o trabalho da câmera, *mise-en-scène* e montagem, para que todos os detalhes possam se encaixar na fase da produção destinada à composição do filme.

Na cena de *Relíquia macabra*, o corte do fim do plano 5 (6.58) para o início do plano 6 (6.59) é um *raccord* de movimento, sendo que a ação é a caminhada de Brigid na direção da escrivaninha de Spade. Novamente, a regra dos 180° ajuda a ocultar o corte, já que mantém a direção de tela constante: Brigid move-se da esquerda para a direita em ambos os planos. Como seria de esperar, o *raccord* de movimento é uma ferramenta da continuidade narrativa. É preciso um olhar experiente para localizar o corte suave na ação; nosso desejo de acompanhar a ação fluindo através do corte é tão poderoso que ignorarmos o próprio corte.

Exceto pelo *raccord* de movimento, a montagem no resto da cena usa as mesmas táticas que já vimos. Quando Brigid se senta, um novo eixo de ação foi estabelecido (plano 6b, 6.60). Isso capacita Huston a decompor o espaço em planos mais próximos (planos 7-13, **6.61-6.67**). Todos esses planos usam a tática de campo/contracampo: a câmera enquadra, em ângulo oblíquo, uma extremidade da linha de 180°, depois enquadra a outra extremidade. (Observe os ombros no primeiro plano dos planos 7, 8 e 10 — 6.61, 6.62 e 6.64.) Aqui, novamente, a montagem do espaço apresenta a ação do diálogo de modo simples e sem ambiguidades.



6.61 — *Relíquia macabra*: plano 7.



6.62 — *Relíquia macabra*: plano 8.



6.63 — *Relíquia macabra*: plano 9.



6.64 — *Relíquia macabra*: plano 10.



6.65 — *Relíquia macabra*: plano 11.



6.66 — *Relíquia macabra*: plano 12.



6.67 — *Relíquia macabra*: plano 13.



6.68 — *Relíquia macabra*: plano 14.



6.69 — *Relíquia macabra*: plano 15.

Começando com o plano 12, os cortes de Huston também criam o *raccord* de olhar. Spade olha para Brigid, fora de campo à esquerda (plano 12, 6.66). Ela olha para fora de campo à esquerda, quando se ouve a porta abrindo (plano 13, 6.67). Archer, entrando, olha em direção a eles, fora de campo à direita (plano 14, **6.68**), e ambos olham para ele, fora de campo (plano 15, **6.69**). A regra de 180° permite que sempre saibamos quem está olhando para quem.

Huston poderia ter colocado a conversação inteira em um plano longo, permanecendo com o plano 6b (6.160). Por que ele decompôs a ação em sete planos? De modo evidente, o corte analítico controla nossa atenção. Olharemos para Brigid ou Spade exatamente no momento em que Huston quiser. No plano longo e no enquadramento mais distante, Huston teria de canalizar a nossa atenção de outras maneiras, talvez por meio da encenação ou do som.

Além disso, o padrão campo/contracampo enfatiza o desenvolvimento da história de Brigid e a reação de Spade a ela. Conforme Brigid entra em detalhes, os cortes se movem de planos acima de seu ombro (6.61, 6.62) para enquadramentos que a isolam (6.63 e 6.65) e, por fim, um que isola Spade (6.66). Esses planos surgem no ponto em que Brigid, de maneira artificialmente tímida, conta sua história, e o meio primeiro plano suscita nossa curiosidade quanto a ser ou não verdade o que ela diz. O plano da reação de Spade (6.66) sugere que ele está céptico. Em resumo, a montagem analítica coopera com o enquadramento e o comportamento



6.70 — *Relíquia macabra*: plano 16a.



6.71 — *Relíquia macabra*: plano 16b.



6.72 — *Relíquia macabra*: plano 17.

das figuras para concentrar nossa atenção na história de Brigid, deixando-nos estudar seu semblante e ter uma sugestão da reação de Spade.

Quando Archer entra, a decomposição do espaço se detém por um momento e Huston restabelece o local. Archer é integrado à ação por meio de uma panorâmica para a direita (planos 16a e 16b, **6.70** e **6.71**). Seu caminho é compatível com o primeiro eixo de ação da cena, entre Spade e a porta. Além disso, o enquadramento dele é similar ao usado para a entrada de Brigid anteriormente. (Compare o plano 16b com 6a [6.71 e 6.59].) Tais repetições permitem ao espectador concentrar-se nas informações novas, não na maneira como são apresentadas.

Agora firmemente estabelecido como parte da cena, Archer senta-se na escrivaninha de Spade. Sua posição o coloca na extremidade de Spade no eixo de ação (plano 17, **6.72**). O resto da montagem da cena analisa este novo conjunto de relações sem jamais cruzar a linha de 180°.

Não se espera que o espectador perceba tudo isso. Do começo ao fim, os planos apresentam o espaço para enfatizar o fluxo de causa e efeito — as ações, as entradas, os diálogos, as reações das personagens. A montagem organizou economicamente o espaço para comunicar continuidade narrativa.

O sistema de continuidade, exatamente nesses termos, permanece em vigor hoje. A maioria dos filmes narrativos ainda se vale dos princípios da linha de 180° (**6.73**, **6.74**).



6.73 — Em *O tiro que não saiu pela culatra* (*Parenthood*), de Ron Howard, planos de *raccord* de olhar em campo/contracampo apresentam uma conversação...



6.74 — ...com as mulheres no primeiro plano estabelecendo o eixo de ação.

Montagem em continuidade: Alguns refinamentos

O sistema de continuidade pode ser refinado de várias maneiras. Se um diretor compõe várias personagens em um padrão circular — digamos, sentados à mesa de jantar — o eixo de ação provavelmente passará entre as personagens de maior importância no momento. Em **6.75** e **6.76**, de *Levada da breca* (*Bringing up Baby*), de Howard Hawks, a interação importante está ocorrendo entre os dois homens, de modo que podemos cortar de um lado da mulher no primeiro plano para o outro lado para conseguirmos planos de campo/contracampo consistentes. Quando um homem deixa a mesa, porém, cria-se um arranjo semicircular de figuras no espaço, de modo que um novo eixo de ação pode ser estabelecido entre as duas mulheres. Agora podemos ter trocas de campo/contracampo ao longo da mesa (**6.77**, **6.78**).

Os exemplos de *Relíquia macabra* e *Levada da breca* mostram que, no decorrer de uma cena, a linha de 180° pode se deslocar enquanto as personagens se movem pelo cenário. Em alguns casos, o cineasta pode criar um novo eixo de ação que permita à câmera assumir uma posição que teria atravessado a linha em uma fase anterior da cena.

O poder do eixo de ação e do *raccord* de olhar que ele cria é tão grande que o cineasta pode ser capaz de eliminar o *establishing shot*, valendo-se

ACESSE O *BLOG*

Planos que mostram as reações das personagens muitas vezes são importantes para a narrativa. Falamos sobre isso em "They're looking for us". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=2743.**

"A maneira como [Howard] Hawks constrói a continuidade espacial é notável e geralmente mantém você 'dentro' dela. Não há escapatória possível, a menos que o filme decida oferecer-lhe uma. Minha teoria é que os filmes dele são cativantes porque ele constrói uma percepção de continuidade tão forte que permite a participação completa do público."

— Slobodan Sijan, diretor



6.75 — Em *Levada da breca*, o campo/contracampo entre o homem à direita...



6.76 — ... e o homem à esquerda dá lugar a...



6.77 — ...um campo/contracampo entre a mulher à esquerda...



6.78 — ...e a mulher à direita.

assim do efeito Kuleshov. Em *Ela quer tudo* (*She's gotta have it*), de Spike Lee, Nola Darling oferece um jantar de Ação de Graças para seus três amigos. Lee nunca apresenta um plano que mostre todos os quatro no mesmo quadro. Em vez disso, ele usa meios planos de conjunto, incluindo todos os homens (por exemplo, **6.79**), planos de campo/contracampo entre eles (por exemplo, **6.80**) e meios primeiros planos com *raccord* de olhar deles. Para Nola é dado seu próprio meio primeiro plano (**6.81**).

Usando a linha de olhar e orientações corporais, a montagem de Lee mantém as relações espaciais completamente coerentes. Por exemplo, cada homem olha em uma direção diferente ao se dirigir a Nola (**6.82**, **6.83**). Esse padrão de cortes realça a ação dramática tornando os homens competidores iguais por ela. Eles estão aglomerados em uma ponta da mesa e nenhum é mostrado no mesmo quadro que ela. Além disso, ao organizar os ângulos em torno da orientação geral dela na ação (como em **6.84**, um plano de ponto de vista óptico), Lee mantém Nola como personagem-chave. Além disso, o plano mais aberto e o primeiro plano em separado de Nola intensificam a progressão da cena: os homens estão em exibição e Nola está friamente julgando o comportamento de cada um.

Outra felicidade na regra dos 180° é o ***cheat cut***. Às vezes, um diretor pode não ter continuidade perfeita de plano para plano porque compôs cada plano por razões específicas. Os dois planos devem corresponder

ACESSE O *BLOG*

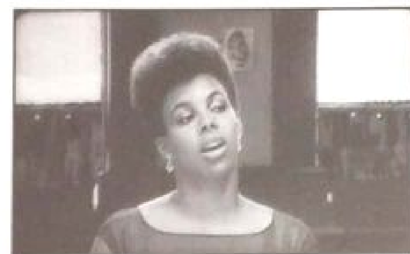
Outro refinamento: O que acontece se o contracampo for omitido? Mostramos alguns exemplos e discutimos suas funções em "Angles and perceptions". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=744.**



6.79 — *Ela quer tudo.*



6.80 — *Ela quer tudo.*



6.81 — *Ela quer tudo.*



6.82 — *Ela quer tudo.*



6.83 — *Ela quer tudo.*



6.84 — *Ela quer tudo.*

perfeitamente? Mais uma vez, a motivação narrativa decide a questão. Dado que a regra dos 180° enfatiza a ação da história, se estamos prestando atenção nela, o diretor tem certa liberdade para "trapacear" [*cheat*] com a *mise-en-scène* de plano para plano — isto é, de estabelecer uma correspondência ligeiramente imperfeita nas posições de personagens ou objetos.

Considere dois planos de *Jezebel*, de William Wyler. Nenhuma personagem se move durante o plano, mas Wyler trapaceou gritantemente no que se refere à posição de Julie (**6.85, 6.86**). Contudo, a maioria dos espectadores não notaria a discrepância, já que é o diálogo que é supremo na cena; aqui, novamente, as similaridades entre planos têm mais peso do que as diferenças de posição. Além disso, uma mudança de um ângulo plano para um ângulo ligeiramente alto ajuda a esconder a trapaça. Na verdade, também há uma trapaça na cena de *Relíquia macabra*, entre os planos 6b e 7. Em 6b (6.60), enquanto Spade se inclina para frente, o encosto da poltrona não está perto dele. No entanto, no plano 7 (6.61), a "trapaça" o coloca logo atrás de seu braço esquerdo. Aqui, mais uma vez, a primazia do fluxo narrativo supera esse *cheat cut*.

Há outra sutileza da continuidade espacial que é particularmente relevante para a narração de um filme. Já vimos que um enquadramento de câmera pode sugerir fortemente o ponto de vista ocular de uma personagem, tornando subjetiva a narração. Vimos isso em nosso exemplo anterior de *Fúria* (*Fury*) (5.112, 5.113). Esse exemplo depende de um corte da pessoa olhando (5.112) para aquilo que ela vê (5.113). Também vimos um caso de corte em um plano ponto de vista na sequência de *Os pássaros* discutida nas páginas 356-60. Agora estamos em posição de



6.85 — Neste plano de *Jezebel*, o topo da cabeça de Julie está na altura do queixo do homem...



6.86 — ...mas no segundo plano ela parece ter crescido alguns centímetros.

ACESSE O *BLOG*

Para mais exemplos de montagens com ponto de vista e análise de uma cena, veja "Three nights of a dreamer" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=1457.**



6.87 — Em *Janela indiscreta*, Jeff olha pela janela e...

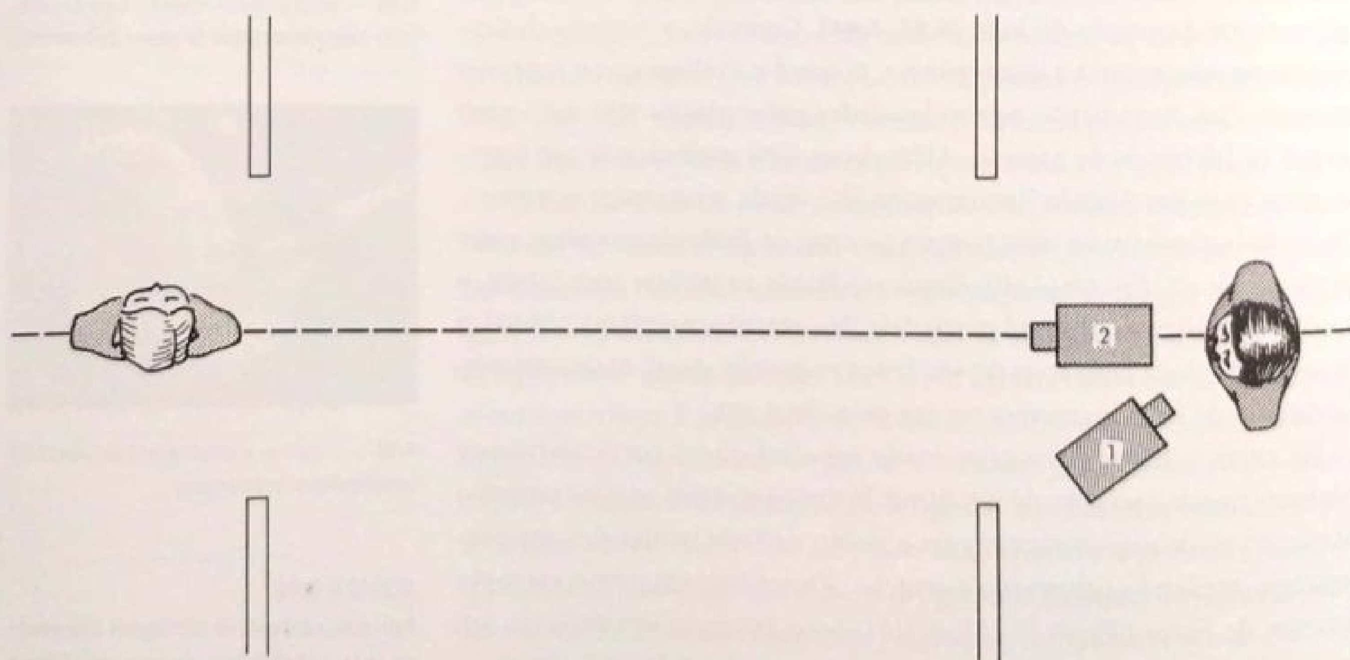


6.88 — ...o plano seguinte mostra o que ele vê de plano ponto de vista ocular.

ver como um plano ponto de vista ocular é compatível com a montagem em continuidade, criando uma variedade de *raccord* de olhar conhecida como *corte de ponto de vista*.

Janela indiscreta (*Rear window*), de Alfred Hitchcock, é construído em torno da situação do fotógrafo solitário, Jeff, vendo os acontecimentos que têm lugar em um apartamento do outro lado do pátio. Hitchcock usa um padrão usual de *raccord* de olhar, fazendo um corte de Jeff olhando **(6.87)** para o plano do que ele vê **(6.88)**. Como não há um *establishing shot* que mostre Jeff e o apartamento em frente, o efeito Kuleshov opera no caso: nossa mente liga as duas imagens. Mais especificamente, o segundo plano representa o ponto de vista ocular de Jeff, e este é filmado de uma posição na extremidade que ele ocupa no eixo de ação **(6.89)**. A câmera não cruzou a linha. Estamos fortemente restritos ao que Jeff vê e ao que ele sabe (ou pensa que sabe).

À medida que *Janela indiscreta* prossegue, a subjetividade dos planos de ponto de vista se intensifica. Mais ansioso para examinar os detalhes da vida do vizinho, Jeff começa a usar binóculos e uma teleobjetiva para ampliar sua visão. Ao usar planos feitos com lentes de diferentes distâncias focais, Hitchcock mostra como cada nova ferramenta amplia o que Jeff consegue enxergar **(6.90-6.93)**. Os cortes de Hitchcock aderem às regras da continuidade espacial e exploram as suas possibilidades como planos ponto de vista para suscitar curiosidade e suspense.



6.89 — Um diagrama aéreo do plano de ponto de vista de *Janela indiscreta*.



6.90 — Quando Jeff olha pelos binóculos...



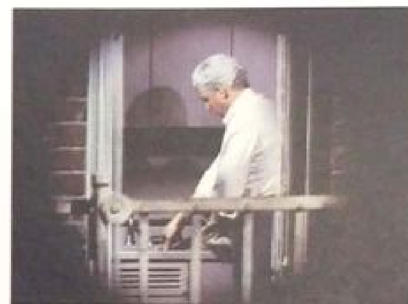
6.91 — ...vemos um plano de ponto de vista com teleobjetiva do vizinho.



6.92 — Quando ele emprega uma lente fotográfica poderosa...

Mais refinamentos: Cruzando o eixo de ação

A maioria dos cineastas que se baseiam na continuidade prefere não cortar o eixo de ação. Prefere mover os atores no cenário e criar um novo eixo. Ainda assim, é possível, alguma vez, cruzar legitimamente o eixo de ação estabelecido? Sim, às vezes. Uma cena ocorrendo em uma porta, uma escadaria ou em outros cenários simétricos pode ocasionalmente romper a linha. Às vezes, também, cineastas podem cruzar o eixo fazendo um plano *na própria linha* e usando-a como transição. Essa estratégia é rara em sequências de diálogo, mas pode ser vista em perseguições e cenas de ação externas. Ao filmar sobre o eixo, o cineasta apresenta a ação movendo-se diretamente na direção da câmera (um plano frontal) ou afastando-se dela (um plano *traseiro*). A perseguição que marca o clímax de *Mad Max 2* oferece vários exemplos. Enquanto gangues de saqueadores de estrada tentam abordar um caminhão de gasolina em fuga, George Miller usa muitos planos frontais e traseiros dos veículos **(6.94-6.98)**.



6.93 — ...o plano de ponto de vista resultante amplia ainda mais as atividades do vizinho.

"Eu vi David Lynch e perguntei a ele: 'Que história é essa de cruzar o eixo?'. E ele caiu na gargalhada e disse: 'Isso sempre me pega'. Eu perguntei se podia fazer, e ele me olhou espantado e disse: 'Stephen, você pode fazer qualquer coisa. Você é um diretor'. Então ele fez uma pausa e disse: 'Mas não dá pra juntar o corte'."

— Stephen King, romancista, sobre dirigir seu primeiro filme, *Comboio do terror* (*Maximum overdrive*)

Também devemos observar que os filmes baseados na continuidade violam a direção de campo sem confundir o espectador. Isso geralmente ocorre quando a ação da cena é muito bem definida. Por exemplo, durante uma perseguição em *No tempo das diligências* (*Stagecoach*), de John Ford, não há nenhuma ambiguidade quanto ao salto de Ringo Kid da carroça para os cavalos **(6.99, 6.100)**. É improvável que suponhamos que a carroça subitamente tenha dado meia-volta, como na possível interpretação errônea da cena de duelo com os dois caubóis (6.51).

A montagem paralela

O sistema de continuidade mostra que a montagem pode conferir à narração fílmica uma grande quantidade de informações. Um corte pode nos levar a qualquer ponto no lado correto do eixo de ação. A montagem pode criar onisciência, aquele conhecimento quase divino que alguns filmes buscam apresentar. O recurso técnico notável aqui é o da *monta-*

"Quando mudamos o eixo de ação na batalha de Gaugamela, se eu tivesse mantido a luz na bochecha esquerda dos macedônios que ouviam o discurso de Alexandre, a continuidade efetiva da luz teria sido correta. Mas a sensação seria diferente, já que a luz era frontal. Então, para mim, você tem de respeitar o espírito da luz para conservar a intenção da atmosfera que está tentando comunicar, não a 'continuidade real'."

— Rodrigo Prieto, cinegrafista de *Alexandre* (*Alexander*), de Oliver Stone



6.94 — Perto do clímax da perseguição em *Mad Max 2*, Max está dirigindo da esquerda para a direita ao longo da estrada...



6.95 — ...e, em planos posteriores, ainda está dirigindo para a direita. Um atacante empoleirado na frente do caminhão se volta e olha para fora, horrorizado...



6.96 — ...ao perceber que outro veículo, movendo-se da direita para a esquerda, está indo na direção deles em curso de colisão.



6.97 — Vários planos rápidos de frente para os veículos mostram o choque...



6.98 — ...e um plano de conjunto mostra o caminhão novamente, agora movendo-se da direita para a esquerda.



6.99 — Em *No tempo das diligências*, em um plano de conjunto em que todos os movimentos são para a direita, o herói começa a saltar do assento do condutor para cima dos cavalos...

gem paralela [*crosscutting*], explorada extensamente pela primeira vez por D. W. Griffith nas suas cenas de resgates de última hora. Em *A batalha de Elderbush Gulch* (*The battle of Elderbush Gulch*), uma tropa da cavalaria está cavalgando para salvar alguns colonos encurralados em uma cabana que lutam contra os índios do lado de fora (**6.101-6.104**). Depois de 11 planos adicionais da cavalaria, de várias partes do interior da cabana e dos índios no exterior, um 12º plano mostra a cavalaria surgindo na distância atrás da cabana.



6.100 — ...e, no plano seguinte, ele e a diligência estão indo para a esquerda.

A montagem paralela nos oferece um conhecimento irrestrito de informações causais, temporais ou espaciais alternando planos de uma linha de ação em um lugar com planos de outros acontecimentos em outros lugares. A montagem paralela, portanto, oferece certa descontinuidade espacial, mas amarra a ação ao criar uma percepção de causa e efeito e simultaneidade temporal. Em *Jerry Maguire — A grande virada* (*Jerry Maguire*), por exemplo, a montagem paralela entrelaça a ação do agente esportivo Jerry e seu rival correndo para assinar com os mesmos clientes (**6.105-6.108**).

M — O vampiro de Düsseldorf (*M — Eine Stadt sucht einen Mörder*), de Fritz Lang, vai além, fazendo a montagem paralela de três linhas de ação. Enquanto a polícia busca o assassino de crianças, gângsteres rondam



6.101 — Em *A batalha de Elderbush Gulch*, Griffith faz o corte de um plano da cavalaria...



6.102 — ...para uma vista do interior da cabana sitiada...



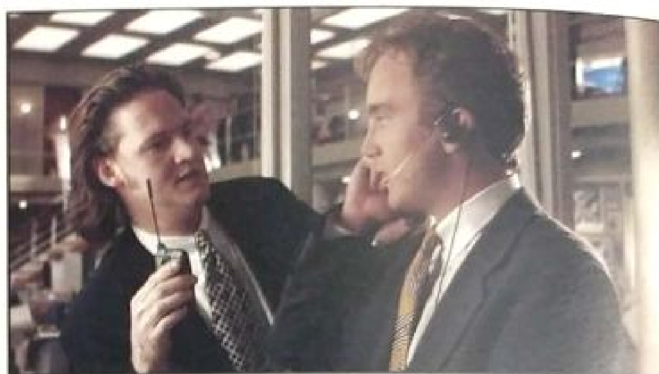
6.103 — ...e de volta para a cavalaria...



6.104 — ...e, então, de volta para a cabana.



6.105 — Em *Jerry Maguire — A grande virada*, a partir do plano de Jerry fervendo de tensão...



6.106 — ...há um corte para o confiante rival e seu assistente.



6.107 — Cortamos de volta para Jerry fazendo um telefonema...



6.108 — ...e seu rival fazendo o mesmo.

as ruas também à procura dele e, ocasionalmente, também vemos o próprio assassino. A montagem paralela amarra as diferentes linhas de ação, revelando simultaneidade temporal e o processo causal da perseguição. A montagem paralela também oferece ao espectador um alcance de conhecimento maior do que o de qualquer personagem. Sabemos que os gângsteres estão atrás do assassino, mas a polícia e o assassino não sabem. A montagem paralela também aumenta o suspense, quando criamos expectativas que apenas gradualmente são esclarecidas e satisfeitas. Também pode criar paralelos, e Lang explora essa possibilidade sugerindo analogias entre a polícia e os bandidos. Contudo, sejam quais forem as outras funções que possa ter, a montagem paralela continua a ser primariamente um meio de apresentar ações narrativas que estão ocorrendo em vários locais mais ou menos ao mesmo tempo.

Todos os recursos da continuidade espacial demonstram como a técnica cinematográfica insere o espectador em um processo ativo. Supomos que o cenário, o movimento e a posição das personagens sejam consistentes e coerentes. Nosso conhecimento prévio das convenções fílmicas permite que formemos fortes expectativas a respeito do plano que virá após o que estamos vendo. Também fazemos inferências com base em indicadores, de modo que, quando Brigid e Spade olham para

o espaço fora de campo à esquerda, inferimos que alguém está entrando na sala e esperamos ver um plano dessa pessoa.

O que torna o sistema de continuidade invisível é a sua capacidade de se valer de um leque de habilidades que aprendemos tão bem que parecem automáticas. Isso torna a montagem em continuidade espacial uma poderosa ferramenta para o cineasta que deseja reforçar as expectativas habituais. Em décadas recentes, os cineastas de Hollywood desenvolveram maneiras de tornar mais vigorosas as técnicas de continuidade tradicionais. (Ver "A closer look".) Como é usada há muito tempo, a montagem em continuidade também se torna um alvo central para o cineasta que deseja usar o estilo cinematográfico para desafiar ou modificar as nossas atividades normais de visualização.

Continuidade temporal: Ordem, frequência e duração

No sistema de continuidade clássico, o tempo, como o espaço, é organizado segundo o desenvolvimento da narrativa. Sabemos que a apresentação da história geralmente envolve a manipulação do tempo. A montagem em continuidade busca apoiar e sustentar essa manipulação temporal.

Para ser mais específico, recorde nossa distinção entre ordem temporal, frequência e duração. A montagem em continuidade geralmente apresenta os acontecimentos da história em uma ordem 1-2-3. Spade enrola um cigarro, Effie entra, ele responde a ela, e assim por diante. A violação mais comum da ordem 1-2-3 é um *flashback*, assinalado por um corte ou fusão. Além disso, a montagem clássica em geral apresenta só *uma vez* o que acontece *uma vez* na história; no estilo da continuidade, seria um erro tosco Huston repetir o plano, digamos, de Brigid sentando-se (6.60). Mais uma vez, porém, os *flashbacks* são a maneira mais comum de motivar a repetição de uma cena já testemunhada. Portanto, sequência cronológica e frequência de um para um são os métodos-padrão de lidar com a ordem e a frequência no estilo de montagem em continuidade. Há exceções ocasionais, como vimos em nossos exemplos de *Hiroshima, meu amor*, *O poderoso chefão* e *Police Story — A guerra das drogas* (pp. 362-5).

E a duração? No sistema de continuidade clássico, a duração da história raramente é expandida, isto é, o tempo de tela, ou de exibição, raramente é maior do que o tempo da história. Geralmente, a duração está em continuidade completa (tempo do enredo igualado ao tempo de história) ou é elidida (tempo da história maior do que tempo do enredo). Consideremos primeiro a continuidade completa, a possibilidade mais comum. Nela, uma cena que ocupa cinco minutos na história também ocupa cinco minutos quando projetada na tela.

"Agora ninguém confia no desempenho do ator. Se um ator tem uma cena em que estão sentados na distância, todo mundo diz: 'O que vocês estão filmando? Tem de ser primeiro plano!'. Isso é ridículo. Você tem a posição da mão, do corpo inteiro — isso é o sentimento de um filme. Odeio filmes onde todo mundo fica em primeiro plano o tempo todo... Isso é televisão. Eu tenho cabeças falantes na minha televisão o tempo todo."

— Miroslav Ondříček, editor

UM OLHAR DE PERTO

Continuidade intensificada: Los Angeles — Cidade proibida *e a montagem contemporânea*

Nos anos 1930, o sistema de continuidade era a abordagem-padrão da montagem na maior parte da produção cinematográfica comercial do mundo. Mas ele passou por mudanças ao longo dos anos. As práticas de montagem de hoje seguem os princípios da continuidade, mas os amplificam de certas maneiras.

De maneira evidente, os filmes *mainstream* hoje são cortados muito mais rapidamente do que no período entre 1930 e 1960. Nessa época, um filme geralmente era composto de 300-500 planos, mas, após 1960, o ritmo de cortes aumentou. Hoje, um filme de duas horas pode ter mais de dois mil planos e os filmes de ação rotineiramente contêm três mil ou mais. Em média, um plano em *O ultimato Bourne* (*The Bourne ultimatum*) dura cerca de dois segundos. Em parte por causa da montagem mais rápida, as cenas são construídas a partir de imagens relativamente próximas de personagens individuais em vez de enquadramentos de longa distância. Os *establishings shots* tendem a ser menos comuns, surgindo às vezes apenas no fim da cena. Teleobjetivas, que ampliam rostos, ajudam na obtenção de enquadramentos fechados, e os modernos formatos de *widescreen* permitem que dois ou mais rostos ocupem a tela em primeiro plano. Além disso, a câmera muito frequentemente tende a se mover, destacando um detalhe após outro.

Planos de *Los Angeles — Cidade proibida* (*L.A. confidential*) exibem várias dessas tendências em ação. Após prender três suspeitos negros, o tenente Ed Exley prepara-se para arrancar uma confissão deles. A cena leva menos de um minuto, mas emprega nove planos, dois com significativo movimento de câmera. (O filme contém quase dois mil planos, com uma média de quatro segundos cada.) O diretor Curtis Hanson desloca a ênfase por várias personagens centrais coordenando sua montagem com o *widescreen* anamórfico, a encenação em profundidade, o primeiro plano e o meio primeiro plano, o ***rack focus*** e o enquadramento móvel (**6.109-6.120**). Singularmente, os atores não fazem uso expressivo de mãos ou corpos; as atuações são quase completamente faciais.

Por que essa forma intensificada de continuidade tornou-se tão comum? Alguns historiadores atribuem isso à influência da televisão. Filmes recentes eram exibidos pelas redes de televisão nos anos 1960, transmitidos por cabo e satélite nos anos 1970 e disponibilizados em vídeo nos anos 1980 e

ACESSE O *BLOG*

Depois de ler sobre *Los Angeles — Cidade proibida*, dê uma olhada nas entradas do *blog* a respeito da trilogia Bourne em "Unsteadicam chronicles", **www.davidbordwell.net/blog/?p=1175**;

"Insert your favorite Bourne pun here", **www.davidbordwell.net/blog/?p=1230**;

e "I broke everything new again", **www.davidbordwell.net/blog/?p=1285.**

Também comparamos uma cena em *A loja da esquina* (*The shop around the corner*) com a mesma cena no *remake Mensagem para você* (*You've got mail*) em "Intensified continuity revised", **www.davidbordwell.net/blog/?p=859.**

Para pensamentos sobre a filmagem com múltiplas câmeras e continuidade, veja "Cutting remarks: On *The good German*, classical style, and the police tactical unit", **www.davidbordwell.net/blog/?p=91.**

1990. Como as pessoas viam filmes nas telas de casa em vez de vê-los nos cinemas, os cineastas remodelaram suas técnicas. Mudar a imagem constantemente com cortes e movimento de câmera podia impedir o espectador de mudar de canal ou pegar uma revista. Nas telas menores, os cortes mais rápidos são mais fáceis de acompanhar e as vistas próximas têm aparência melhor do que os planos de conjunto, que tendem a perder em detalhes. A continuidade intensificada foi moldada por muitos fatores, como a chegada da montagem computadorizada, mas a televisão foi uma importante influência.



6.109 — Plano 1: A cena começa apresentando apenas uma porção do espaço. Um reflexo mostra Exley esperando e seus colegas se mexendo na sala de interrogatório. Essa imagem individualiza a ação dramática central a ocorrer — o brutal confronto de Exley com os suspeitos.



6.110 — Plano 2: Um *raccord* na ação de Exley ao se virar nos oferece uma visão mais completa dos policiais e estabelece outras duas personagens principais: Jack Vincennes à esquerda e Bud White no fundo, assistindo. Este é apenas um plano *establishing shot* parcial; um movimento de câmera posterior nos familiarizará com a disposição das salas de interrogatório.

UM OLHAR DE PERTO



6.111 — Plano 3: Hanson sublinha a presença de White fazendo um corte para um plano de teleobjetiva deste dizendo que os suspeitos mataram seu parceiro.



6.112 — Plano 4: Em um eco do enquadramento de abertura, Exley agora está de pé na segunda sala de interrogatório, vista em outro reflexo. O plano também reitera a presença de Vincennes, que oferecerá uma importante reação depois.



6.113 — A câmera faz um *travelling* com Exley movendo-se para a direita para estudar o suspeito na terceira sala. O reflexo de White pode ser visto no centro do quadro. O movimento da câmera ligou os três detetives principais do caso e ao mesmo tempo estabeleceu que as três salas ficam lado a lado. Ao fim do movimento da câmera, Exley se volta e...



6.114 — Plano 5: . . . um plano de dois estabelece na cena o seu superior, Smith. Enquanto Smith explica que as armas dos suspeitos os colocam na cena do crime, a câmera alterna (*racks*) o foco para ele, colocando Exley fora de foco.



6.115 — Plano 6: *Cutaway* para White escutando — novamente, um plano fechado de rosto, feito com uma teleobjetiva — nos lembra de sua presença. Ele é apenas um observador nesta fase da cena, mas, quando o interrogatório se acalorar, irá atacar um suspeito.

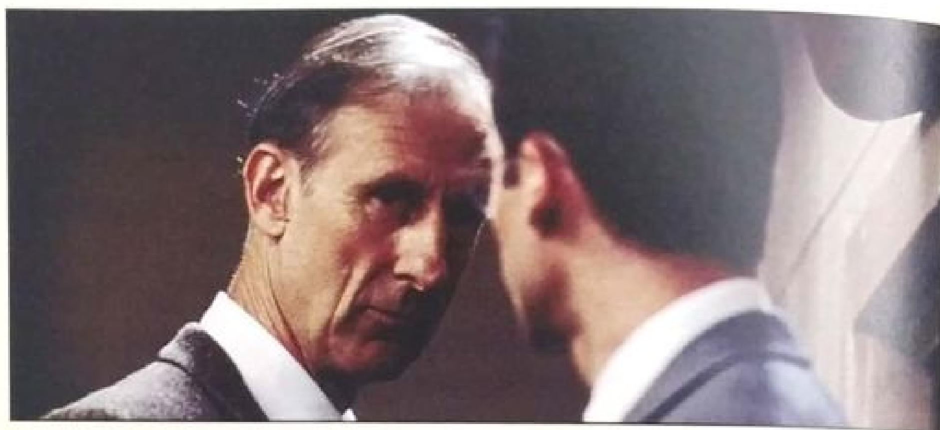


6.116 — Plano 7: O retorno ao plano de dois mostra Smith exigindo que Exley faça os homens confessar.



6.117 — Plano 8: Um ângulo reverso sobre Exley, o primeiro plano da cena dedicado apenas a seu rosto, sublinha sua determinação: "Ah, eu dobro eles, senhor".

UM OLHAR DE PERTO



6.118 — Plano 9: Um corte de volta ao plano de dois mostra a reação satisfeita de Smith.



6.119 — Exley se volta. A lente desloca o foco para captar seu rosto sombrio no espaço frontal, preparando-nos para a brutalidade que ele exibirá.



6.120 — Exley sai do plano. A câmera gira para baixo levemente e estica o foco para exibir a expressão cética de Vincennes. A teleobjetiva, acentuada pelo *rack focus*, ofereceu imagens de rosto de Smith, Exley e depois Vincennes em um único plano.

A primeira cena de *Relíquia macabra* exibe três indicadores de *continuidade temporal*. Primeiro, a progressão narrativa da cena não tem lacunas. Todo movimento das personagens e toda linha de diálogo são apresentados. Segundo, há a trilha sonora. O som proveniente do espaço da história (o que chamamos som *diegético*) é um indicador-padrão de continuidade temporal, especialmente quando, como ocorre nesta cena, o som se espalha sobre cada corte. Terceiro, há o *raccord* de movimento entre os planos 5 e 6. Tão poderoso é o *raccord* de movimento que ele cria continuidade espacial *e* temporal. A razão é óbvia: se uma ação atravessa o corte, supõe-se que o espaço e o tempo sejam contínuos de plano para plano. No todo, a ausência de elipses na ação da história, o som diegético sobrepondo-se aos cortes e o *raccord* de movimento são três indicadores primários de que a duração da cena é contínua.

Às vezes, porém, uma segunda possibilidade é explorada: a *elipse temporal*. A elipse pode omitir segundos, minutos, horas, dias, anos ou séculos. Algumas elipses não têm nenhuma importância para o desenvolvimento narrativo e, portanto, são ocultadas. Um filme narrativo clássico não mostra o tempo inteiro que uma personagem leva para se vestir, se lavar e tomar o café da manhã. Planos da personagem indo para o chuveiro, calçando os sapatos ou fritando um ovo podem ser combinados para eliminar trechos indesejados no tempo da história. Como vimos nas páginas 362-6, pontuações ópticas, quadros vazios e *cutaways* são frequentemente usados para cobrir elipses temporais breves.

Outras elipses, no entanto, são importantes para a narrativa. O espectador deve reconhecer que o tempo passou. Para essa tarefa, o estilo de continuidade acumulou um variado repertório de recursos. Em filmes feitos antes dos anos 1960, fusões, *fades* ou transições [*wipes*] eram geralmente usados para indicar uma elipse entre os planos, geralmente no fim de uma cena e no início da seguinte. A regra de Hollywood é que uma fusão indica um lapso de tempo breve e um *fade* indica um lapso muito maior.

Os cineastas contemporâneos geralmente empregam um corte para tais transições. Por exemplo, em *2001: Uma odisseia no espaço* (*2001: A space odissey*), Stanley Kubrick corta diretamente de um osso girando no ar para uma estação espacial orbitando em torno da Terra, uma das correspondências gráficas mais audaciosas do cinema narrativo. O corte elimina milhões de anos de tempo de história. Menos drasticamente, a maioria dos filmes contemporâneos indica a passagem do tempo por meio de cortes diretos. Mudanças na iluminação, no local ou na posição de personagem nos fornecem indicadores de que o tempo da história passou **(6.121-6.123)**.

Em outros casos, é necessário mostrar um processo em grande escala ou um período prolongado de tempo — uma cidade despertando pela manhã, uma guerra, uma criança crescendo, a ascensão de um cantor

6.121 — *Wendy & Lucy*: Presa por furto em loja, Wendy está registrando as digitais e ergue o olhar para o relógio. Está preocupada por ter deixado Lucy, sua cadela, no supermercado.





6.122 — O plano do relógio funcionou como um *cutaway* para cobrir a lacuna de tempo. Este plano de Wendy em uma cela indica que alguns minutos se passaram desde que ela registrou as digitais.



6.123 — A clara mudança de posição de Wendy em relação ao plano anterior sugere que ainda mais tempo tenha se passado. Um filme mais antigo teria indicado a passagem do tempo através do uso de fusões, mas aqui as mudanças abruptas de local e posição da personagem sugerem o mesmo. Mais adiante, um plano do relógio mostrará que Wendy ficou presa por, pelo menos, duas horas.

6.124 — Em *May time*, Slavko Vorkapich usa sobreposições (aqui, a cantora, música em partitura e uma cortina que sobe) e uma montagem rápida para resumir os triunfos de uma cantora de ópera. *Cidadão Kane* refere-se ironicamente a esta passagem nas sequências de montagem que mostram os fracassos de Susan Alexander.



famoso. Nesses casos, a continuidade clássica emprega outro recurso para a elipse temporal: a **montagem em sequência**. (Que não deve ser confundido com o conceito de *montagem* na teoria de cinema de Sergei Eisenstein.) Porções breves de um processo, títulos informativos (por exemplo, "1865" ou "San Francisco"), imagens estereotipadas (como a Torre Eiffel), trechos de cinejornal, manchetes e elementos similares podem ser juntados por fusões e música para criar um ritmo rápido e regular e comprimir uma longa série de ações em alguns poucos momentos.

Os filmes dos estúdios norte-americanos dos anos 1930 estabeleceram alguns clichês de montagem — páginas de calendário levadas pelo vento, prensas imprimindo uma montagem extra de jornal —, mas, nas mãos de editores habilidosos, tais sequências tornaram-se pequenos exemplares de virtuosismo. O ritmo impetuoso de filmes de gângster como *Scarface* e *Heróis esquecidos* (*The roaring twenties*) deve muito às dinâmicas sequências de montagem. Slavko Vorkapich, um cineasta experimental, criou resumos um tanto abstratos, quase delirantes, de ações com amplo alcance, como quebras do mercado de ações, campanhas políticas e a carreira de uma cantora de ópera **(6.124)**.

Desde então, montagens em sequência têm sido um esteio da produção cinematográfica narrativa. *Tubarão* (*Jaws*) emprega montagem para resumir o início da temporada com planos breves de turistas chegando à praia. Uma montagem em sequência de *Homem-Aranha* (*Spider-Man*) mostra Peter Parker fazendo um esboço de seu uniforme de super-herói, inspirado por visões da garota que ele ama **(6.125, 6.126)**. Todos esses casos também nos lembram que, como as montagens em sequência geralmente não têm diálogo, elas tendem a vir envoltas em música. Em *Tootsie*, uma canção acompanha uma série de capas de revista mostrando a ascensão do herói para o sucesso como astro de telenovela.

Em resumo, o estilo da continuidade usa a dimensão temporal da montagem primariamente para fins narrativos. Através do conhecimen-



6.125 — Numa montagem em sequência de *Homem-Aranha*, a técnica de imagens geradas por computador cria uma imagem partida, que mostra a expressão de Peter e o uniforme que ele está desenhando em primeiro plano.



6.126 — A sequência de *Homem-Aranha* também usa um recurso de ligação mais tradicional, uma fusão que sobrepõe brevemente dois planos.

to anterior, o espectador espera que a montagem apresente os acontecimentos da história em ordem cronológica, com apenas um reordenamento ocasional por meio de *flashbacks*. O espectador espera que a montagem respeite a frequência dos eventos da história. E o espectador pressupõe que as ações irrelevantes para a causalidade da história serão omitidas ou pelo menos abreviadas por elipses judiciosas. Todas essas expectativas permitem que o espectador acompanhe a história com o mínimo de esforço.

Como o aspecto gráfico, o ritmo e o espaço, também o tempo é organizado para permitir um desdobramento de causa e efeito e o surgimento da curiosidade, do suspense e da surpresa. Contudo, há muitas alternativas para a montagem em estilo de continuidade e vale a pena examiná-las.

Alternativas à montagem em continuidade

Possibilidades gráficas e rítmicas

Poderoso e difundido como é, o estilo de continuidade continua a ser apenas *um* estilo, e muitos cineastas exploraram outras possibilidades de montagem.

Filmes que usam a forma abstrata ou associativa frequentemente deram grande peso às dimensões gráficas e rítmicas de montagem. Em vez de juntar o plano 1 ao plano 2 primariamente com base nas funções espaciais e temporais que o plano cumpre na apresentação de uma história, você poderia juntá-los com base nas qualidades puramente gráficas ou rítmicas — independentemente do tempo e do espaço que representam. Em filmes como *Anticipation of the night*, *Scenes from under childhood* e *Western history*, o experimentalista Stan Brakhage usa meios puramente gráficos de juntar planos. Continuidades e descontinuidades de luz, textura e forma motivam a montagem. Similarmente, partes de *Cosmic Ray*, *A movie* e *Report* juntam material de cinejornal, clipes de filmes antigos, pontas de filmes e fotogramas negros, com base em padrões gráficos de movimento, direção e velocidade.

Muitos filmes não narrativos subordinaram completamente o espaço e o tempo apresentados em cada plano às relações rítmicas entre os planos. *Filmes de quadros individuais* (nos quais cada plano dura apenas um quadro) são os exemplos mais extremos dessa preocupação rítmica preponderante. Dois exemplos famosos são *Fist fight*, de Robert Breer (**6.127**), e *Schwechater*, de Peter Kubelka.



6.127 — Os intervalos de planos com um único quadro criam em *Fist Fight* um efeito de cintilação [*flicker*] na tela.

Já em 1913, alguns pintores contemplavam as possibilidades de *design* puro oferecidas pelo cinema, e muitas obras dos movimentos vanguardistas europeus dos anos 1920 combinaram interesse por elementos grá-

ficos abstratos a um desejo de exploração da montagem rítmica. Talvez o mais famoso seja o filme *Balé mecânico* (*Ballet mécanique*), de Fernand Léger e Dudley Murphy. No Capítulo 10, veremos como *Balé mecânico* justapõe os planos com base nas qualidades gráficas e rítmicas.

As possibilidades gráficas e rítmicas da montagem tampouco foram negligenciadas no filme narrativo. Alguns cineastas ocasionalmente subordinam preocupações narrativas ao padrão gráfico. Os exemplos mais famosos provavelmente são os filmes para os quais Busby Berkeley coreografou seus elaborados números de dança. Em *Rua 42* (*42nd Street*), *Cavadoras de ouro* (*Gold diggers of 1933*), *Belezas em revista* (*Footlight parade*), *Mordedoras de 1935* (*Gold diggers of 1935*) e *Mulheres e música* (*Dames*), a narrativa periodicamente se detém e o filme apresenta intricadas danças que são arranjadas, filmadas e editadas com vistas à pura configuração de dançarinos e fundo (4.146, de *Rua 42*).

Mais complexa é a montagem gráfica de Yasujiro Ozu. Os cortes de Ozu muitas vezes são ditados por uma continuidade gráfica muito mais precisa do que encontramos no estilo da continuidade clássica. Em uma cena de *A rotina tem seu encanto* (*Sanma no aji*), Ozu cria correspondências gráficas concisas entre dois homens sentados à mesa bebendo saquê (**6.128**, **6.129**). Em *Bom dia* (*Ohayô*), Ozu usa a cor para o mesmo propósito, cortando de roupas no varal para um interior doméstico, estabelecendo correspondência com uma forma vermelha na esquerda superior de cada plano (uma camisa, uma lâmpada; **6.130**, **6.131**).

Alguns filmes narrativos subordinaram momentaneamente a montagem espacial e temporal aos cortes rítmicos. Nos anos 1920, a escola impressionista francesa e a vanguarda soviética frequentemente tornaram a progressão da história secundária diante da montagem puramente rítmica. Em filmes como *A roda* (*La roue*), de Abel Gance, *Coeur fidèle* e *La glace à trois faces*, de Jean Epstein, e *Keane*, de Alexandre Volkoff, a montagem acelerada representa o andamento de um trem em velocidade, um carrossel rodopiante, um automóvel correndo e uma dança embriagada. *O raio da morte* (*Luch smerti*), de Kuleshov, e, como veremos, *Outubro*, de Eisenstein, ocasionalmente fazem o ritmo dominar o espaço e o tempo narrativos. Podemos encontrar vigorosas passagens de montagem rítmica em *Ama-me esta noite* (*Love me tonight*), de Rouben Mamoulian, *O milhão*, de René Clair, e em vários filmes de Ozu e Hitchcock, assim como em *Assalto à 13ª DP* (*Assault on Precinct 13*) e *O exterminador do futuro* (*The terminator*). A montagem rítmica pulsante é proeminente em filmes influenciados por vídeos musicais, como *O corvo* (*The crow*) e *Romeu + Julieta* (*Romeo + Juliet*). Como vimos no caso dos elementos gráficos, a montagem rítmica pode sobrepujar as dimensões espacial e temporal; quando isso ocorre, a narração geralmente se torna menos importante.



6.128 — Em *A rotina tem seu encanto*, Ozu corta de um homem bebendo saquê diretamente...



6.129 — ...para outro quase com a mesma posição, traje e gesto.



6.130 — Em *Bom dia*, Ozu cria uma divertida correspondência gráfica cortando de uma cena externa com um brilhante suéter vermelho no lado esquerdo superior...



6.131 — ...para um interior com um abajur de vermelho vívido na mesma posição.



6.132 — *Meu tio da América.*



6.133 — *Meu tio da América.*



6.134 — *Meu tio da América.*

A descontinuidade espacial e temporal

Como é possível contar uma história sem aderir às regras de continuidade? Façamos uma amostragem de como os cineastas criaram estilos de montagem usando o que poderiam ser consideradas descontinuidades espaciais e temporais.

Uma opção é usar a continuidade espacial de maneiras ambíguas. Em *Meu tio da América* (*Mon oncle d'Amérique*), Resnais faz a montagem paralela das histórias de suas três personagens principais e de planos do astro favorito de cada personagem, tirados de filmes franceses dos anos 1940. Em certo ponto, quando o irritante colega de escritório de René o chama, temos o colega de trabalho em um plano **(6.132)**. Resnais, porém, corta para um plano de Jean Gabin em um filme antigo, voltando-se em contracampo **(6.133)**. Só então Resnais oferece um plano de René voltando-se para encontrar o questionador **(6.134)**. O filme não apresenta o plano de Gabin diretamente como uma imagem de fantasia; não temos como dizer se René se imagina como seu astro favorito ao confrontar o colega ou se a narração do filme faz a comparação independentemente do estado mental de René. O corte se vale dos índices de campo/contracampo, mas usa-os para criar uma descontinuidade momentaneamente dissonante que aciona a ambiguidade.

Mais drasticamente, um cineasta pode violar ou ignorar a regra dos 180°. As escolhas de montagem dos cineastas Jacques Tati e Yasujiro Ozu baseiam-se no que poderíamos chamar de espaço de 360°. Em vez de um eixo de ação que dita que a câmera seja colocada em um semicírculo imaginário, esses cineastas trabalham como se a ação não fosse uma linha, mas um ponto no centro de um círculo, e como se a câmera pudesse ser colocada em qualquer ponto da circunferência. Em *As férias do Sr. Hulot* (*Les vacances de M. Hulot*), *Play time, Tempo de diversão* (*Play time*) e *As aventuras do Sr. Hulot no trânsito louco* (*Traffic*), Tati filma sistematicamente de quase todos os lados; juntados na montagem, os planos apresentam múltiplas perspectivas espaciais de um único acontecimento. Similarmente, as cenas de Ozu constroem um espaço de 360° que produz o que o estilo de continuidade consideraria graves erros de montagem. Os filmes de Ozu não produzem posições relativas e direções de tela



6.135 — Em *Também fomos felizes*, Ozu corta do gesto de beber do avô...



6.136 — ...diretamente para o lado oposto das personagens.

consistentes; o *raccord* de olhar é desconjuntado e a única consistência é a *violação* da linha de 180°. Um dos pecados mais graves no estilo de continuidade clássico é fazer um *raccord* de movimento ao mesmo tempo em que se rompe a linha e, no entanto, Ozu faz isso confortavelmente em *Também fomos felizes* (*Bakushu*) (**6.135**, **6.136**).

Cortes assim, espacialmente descontínuos, afetam também a experiência do espectador. O defensor da montagem clássica afirmaria que as regras de continuidade espacial são necessárias para a apresentação clara de uma narrativa. Porém, qualquer um que tenha visto um filme de Ozu ou Tati pode atestar que não ocorre nenhuma confusão narrativa decorrente de suas violações de continuidade. Embora os espaços não fluam tão suavemente como no estilo hollywoodiano (e isto seja parte do fascínio dos filmes), os desenvolvimentos causais permanecem inteligíveis. A conclusão mais provável é que o sistema de continuidade é apenas *uma* maneira de contar uma história. Historicamente, o sistema tem sido dominante, mas, artisticamente, não é uma necessidade.



6.137 — Em *Acossado*, no *jump cut* deste plano de Patrícia...

Há dois outros notáveis recursos de descontinuidade. Em *Acossado* (*À bout de souffle*), Jean-Luc Godard viola convenções da continuidade espacial, temporal e gráfica por meio do uso sistemático do ***jump cut*** [falso *raccord*, salto]. Apesar de frequentemente usado sem rigor, o significado primário da designação é este: quando dois planos do mesmo tema são unidos, mas não são suficientemente diferentes em distância e ângulo de câmera, haverá um salto perceptível na tela. A continuidade clássica evita esses saltos com o uso generoso de campo/contracampo e da *regra de 30°* (que recomenda que toda posição de câmera seja variada em pelo menos 30° em relação à anterior). Um exame de planos de *Acossado* sugere as consequências dos *jump cuts* de Godard (**6.137**, **6.138**). Longe de fluírem sem ser percebidos, tais cortes são muito visíveis.



6.138 — ...para este, o fundo mudou e certo tempo de história se passou.

Jump cuts não devem ser confundidos com os cortes elípticos que comunicam a passagem do tempo mostrando uma pessoa em diferentes



6.139 — Em *Fúria*, Lang corta das donas de casa fofocando...



6.140 — ...para planos de galinhas cacarejando.

posições. Vimos um exemplo anterior (6.121-6.123) em que Wendy está sentada em duas posições no seu banco de prisão. Em cortes como este, temos dois ângulos distintos do assunto, em conformidade com a regra de 30°. O *jump cut* mostra a ação a partir de um único ângulo.

Os filmes *mainstream* de hoje domesticaram de certa maneira o *jump cut*. Ele agora pode ser encontrado em sequências de montagem e durante momentos de surpresa ou violência. *Os vigaristas* (*Matchstick men*), de Ridley Scott, é um filme que explora a técnica tão extensamente quanto *Acossado*.

Uma segunda violação da continuidade é criada pela **inserção não diegética**. Aqui, o cineasta corta da cena para um plano metafórico ou simbólico que não faz parte do espaço e do tempo da narrativa. Os clichês, no caso, são abundantes (**6.139, 6.140**). Exemplos mais complexos ocorrem nos filmes de Eisenstein e Godard. Em *A greve*, de Eisenstein, ocorre uma montagem paralela entre o massacre de trabalhadores e o abate de um touro. Em *A chinesa* (*La chinoise*), de Godard, Henri conta uma anedota sobre os antigos egípcios, que, ele afirma, pensavam que a "sua língua era a língua dos deuses". Quando ele diz isso (**6.141**), Godard junta dois primeiro planos de relíquias do túmulo do rei Tutancâmon (**6.142, 6.143**). Na condição de inserções não diegéticas, provenientes de fora do universo ficcional, esses planos constroem um comentário recorrente, muitas vezes irônico, sobre a ação, e impelem o espectador a bus-



6.141 — Um plano diegético em *A chinesa* é seguido por...



6.142 — ...planos não diegéticos do leito em forma de leão do rei Tutancâmon...



6.143 — ...e de sua máscara de ouro.

car significados implícitos. As relíquias corroboram ou desafiam o que Henri diz?

Há ainda outras alternativas para a continuidade clássica, especialmente com relação ao tempo. Ainda que a abordagem clássica da ordem e da frequência dos acontecimentos da história possa parecer a melhor opção, ela é apenas a mais familiar. Os acontecimentos de uma história não têm de ser editados na ordem 1-2-3.

Os públicos modernos acostumaram-se com cenas interrompidas por breves *flashbacks*. Alguns cineastas, porém, criam incerteza maior inserindo um plano que pode ou não estar fora da ordem da história. *Caché*, de Michael Haneke, mostra repetidamente um prédio de apartamentos luxuoso visto do outro lado da rua. Após uma visão noturna, há um



6.144 — Esta tomada externa de *Caché* inicialmente parece estar em ordem temporal, mas, posteriormente, revela-se que é um *videotape* tocado novamente.



6.145 — O vislumbre do menino que olha também é desorientador. Ele parece estar vigiando a casa, mas, na verdade, o plano é um *flashback*, e ele está olhando algo muito diferente.

plano de dois segundos de um menino olhando, também à noite (**6.144, 6.145**). Inicialmente, o plano parece estar na ordem correta, como os planos de Jeff olhando os vizinhos em *Janela indiscreta* (6.87, 6.88, 6.90-6.93). Posteriormente, saberemos que a narração de *Caché* nos enganou seriamente.

Mais insistentemente, em *A guerra acabou* (*La guerre est finie*), de Resnais, cenas cortadas na continuidade convencional são interrompidas por imagens que podem representar *flashbacks*, episódios de fantasia ou mesmo acontecimentos futuros. A montagem também pode brincar variando a frequência para fins narrativos; o mesmo acontecimento pode ser mostrado repetidamente. Em *A guerra acabou*, o mesmo funeral é retratado de diferentes maneiras hipotéticas, com o protagonista presente ou ausente.

Novamente, Godard oferece um exemplo notável de como a montagem pode manipular a ordem e a frequência. Em *O demônio das onze horas* (*Pierrot le fou*), quando Marianne e Ferdinand fogem do apartamento dela, Godard remexe a ordem dos planos (**6.146-6.149**). Godard também brinca com a frequência repetindo um gesto — mas mostrando-o de *maneira diferente* a cada vez. Tal manipulação da montagem bloqueia nossas expectativas normais a respeito da ação da história e nos obriga a concentrarmos no próprio processo de compor a narrativa do filme.

A montagem também pode tomar liberdades com a duração da história. Apesar de a continuidade completa e a elipse serem as maneiras



6.146 — Em *O demônio das onze horas*, Ferdinand pula no carro quando Marianne arranca...



6.147 — ...mas, então, o casal é visto de volta em seu apartamento.



6.148 — Em seguida, o carro sai em disparada pela rua...



6.149 — ...e então Marianne e Ferdinand sobem na cobertura de um prédio, um acontecimento que ocorreu antes que eles fossem embora.



6.150 — Em *O ano passado em Marienbad*, um *raccord* de movimento...



6.151 — ...de um cenário para outro.

mais comuns de expressar duração, a expansão — esticar um momento, fazer o tempo de exibição parecer maior do que o tempo de história — continua a ser uma possibilidade distinta. François Truffaut usa tais expansões em *Uma mulher para dois* (*Jules et Jim*) para sublinhar pontos decisivos da narrativa, como quando a heroína, Catherine, ergue seu véu ou pula de uma ponte.

Os cineastas descobriram maneiras criativas de retrabalhar os preceitos mais básicos do sistema de continuidade. Indicamos, por exemplo, que um *raccord* de movimento sugere fortemente que o tempo continua para além do corte. Contudo, Alain Resnais cria uma ação contínua impossível em *O ano passado em Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*). Pequenos grupos de hóspedes estão de pé no *lobby* de um hotel; um plano médio enquadra uma loira começando a virar as costas para a câmera (**6.150**). No meio do movimento, há um corte para ela, ainda se voltando, mas em um cenário diferente (**6.151**). O suave *raccord* de movimento, juntamente com a posição da mulher que encontra correspondência gráfica no quadro, sugere que ela está se movendo continuamente e, no entanto, a mudança de cenário contradiz essa impressão. Como veremos no Capítulo 10, os filmes experimentais levam ainda mais longe a montagem ambígua ou contraditória.

ACESSE O *BLOG*
Os antigos filmes de espadachim japoneses exibem casos de montagem audaciosos, como demonstramos em "Bando on the run". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=911.**

Nossos exemplos indicam que algumas descontinuidades de ordem, duração e frequência podem tornar-se perfeitamente inteligíveis em um contexto narrativo. Por outro lado, com o *jump cut*, a inserção não diegética e o corte incoerente na ação, os deslocamentos temporais também podem se afastar inteiramente das noções tradicionais de história e criar relações ambíguas entre planos.

Como ilustração do poder das descontinuidades espaciais e temporais na montagem, examinemos um exemplo famoso: *Outubro*, de Sergei Eisenstein.

Funções da montagem em descontinuidade: *Outubro*

Para muitos cineastas soviéticos dos anos 1920, a montagem era um importante meio de organizar a forma inteira do filme; ela não servia

simplesmente à progressão narrativa, como no sistema de continuidade. *A greve*, *O encouraçado Potemkin*, *Outubro* e *O velho e o novo* (*Staroye i novoye*), de Eisenstein, tentavam construir um filme com base em certos recursos de montagem. Em vez de subordinar os seus padrões de montagem ao mapeamento de uma história, Eisenstein concebeu esses filmes como construções de montagem.

Eisenstein opunha-se deliberadamente à montagem em continuidade, buscando e explorando o que Hollywood consideraria descontinuidades. Ele frequentemente encenava, filmava e cortava suas sequências para obter *colisão* máxima de plano para plano e sequência para sequência. Ele acreditava que, ao ser obrigado a sintetizar tais conflitos, o espectador participaria ativamente na compreensão do filme.

Não mais limitados pela dramaturgia convencional, os filmes de Eisenstein vagam livremente pelo tempo e pelo espaço. Eles constroem padrões intricados de imagens, calculados para estimular os sentidos, as emoções e o pensamento do espectador. Uma breve passagem de *Outubro* pode ilustrar como ele usa descontinuidades de montagem.

A sequência é a terceira no filme (e abrange mais de 125 planos). A ação da história é simples. O Governo Provisório burguês assumiu o poder na Rússia após a Revolução de Fevereiro, mas, em vez de retirar-se da Primeira Guerra Mundial, continuou a apoiar os Aliados. A manobra não deixou o povo russo em situação melhor do que sob o governo do czar. No cinema hollywoodiano clássico, a história poderia ter sido mostrada com o uso de uma sequência de montagem com manchetes de jornal suavemente ligadas a uma cena em que um protagonista reclama que o Governo Provisório não resolveu os problemas do povo. O protagonista de *Outubro*, porém, não é uma pessoa, mas todo o povo russo, e o filme geralmente não usa cenas de diálogo para apresentar os pontos da história. Em vez disso, *Outubro* busca ir além de uma simples apresentação de acontecimentos da história ao fazer o público montar esses acontecimentos ativamente. Portanto, o filme nos confronta com um conjunto desorientador e disjuntivo de imagens.



6.152 — Em *Outubro*, soldados russos e alemães conversam, bebem e riem juntos no campo de batalha.



6.153 — *Outubro*: No quartel-general do Governo Provisório.



6.154 — *Outubro*: Um bombardeio na frente de batalha.

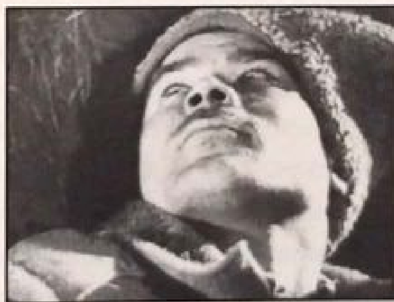
A sequência começa com planos mostrando os soldados russos na frente de batalha, jogando os rifles no chão e confraternizando com soldados alemães (**6.152**). Eisenstein então faz um corte para o Governo Provisório, no qual um lacaio estende um documento para um governante invisível (**6.153**); o documento compromete o governo a ajudar os Aliados. A confraternização dos soldados é repentinamente interrompida por um bombardeio (**6.154**). Os soldados correm de volta para as trincheiras e se encolhem, enquanto poeira e fragmentos de bombas chovem sobre eles. Eisenstein então corta para uma série de planos de um canhão sendo baixado da linha de montagem de uma fábrica. Durante algum tempo, a narrativa faz uma montagem paralela dessas imagens com as dos soldados no campo de batalha (**6.155**, **6.156**). Na última seção da sequência, ocorre a montagem paralela dos planos do canhão e aparecem imagens de mulheres e crianças famintas esperando na fila do pão na neve (**6.157**). A sequência termina com dois intertítulos: "Tudo como antes..."/"Fome e guerra".



Graficamente, há algumas continuidades. Quando os soldados confraternizam, muitos planos se assemelham graficamente, e um plano de uma bomba que explode tem seu movimento correspondido pelo movimento dos homens correndo para dentro da trincheira. Contudo, as *descontinuidades* são mais dignas de nota. Eisenstein corta de um soldado alemão que ri para uma ameaçadora estátua de águia, voltada para a esquerda, no quartel-general do governo (**6.158**, **6.159**). Há um audacio-



6.155 — Em *Outubro*, um canhão em uma fábrica em montagem paralela...



6.156 — ...com soldados no *front*.



6.157 — Em *Outubro*, cortes em alternância de uma fila de pão e cenas de guerra.



6.158 — *Outubro*.



6.159 — *Outubro*.



6.160 — *Outubro*.



6.161 — *Outubro.*



6.162 — *Outubro.*



6.163 — *Outubro.*



6.164 — *Outubro.*

so *jump cut*: o lacaio está se curvando; então, de repente, ele está de pé (**6.160**, **6.161**). Há um corte de um plano estático de rifles enfiados na neve para um plano de conjunto de uma bomba que explode (**6.162**, **6.163**). Quando os soldados correm de volta para as trincheiras, Eisenstein muitas vezes opõe a direção do movimento de plano para plano.

Além disso, o corte contrasta planos do canhão lentamente *descendo* com planos dos homens agachados nas trincheiras olhando *para cima* (6.155, 6.156). Na última fase da sequência, Eisenstein justapõe os planos nebulosos, quase completamente estáticos, das mulheres e crianças, com planos nitidamente definidos e dinamicamente móveis dos trabalhadores da fábrica abaixando o canhão (**6.164**). Tais descontinuidades gráficas são recorrentes em todo o filme, especialmente nas cenas de ação dinâmica, e estimulam o conflito perceptual do público. Ver um filme de Eisenstein é submeter-se a tal montagem gráfica percussiva e pulsante.

Eisenstein também faz uso vigoroso de descontinuidades temporais. A sequência como um todo é oposta às regras hollywoodianas na sua recusa em apresentar sem ambiguidades a ordem dos acontecimentos. A montagem paralela de campo de batalha e governo, fábrica e rua indica ação simultânea? (Considere, por exemplo, que as mulheres e crianças são vistas à noite, ao passo que a fábrica parece estar operando durante o dia.) É impossível dizer se os acontecimentos do campo de batalha têm lugar antes, após ou durante a vigília das mulheres. Eisenstein sacrificou o delineamento da ordem 1-2-3 para poder apresentar os planos como unidades emocionais e conceituais.

A duração é igualmente variável. Os soldados confraternizam em tempo razoavelmente contínuo, mas o comportamento do Governo Provisório apresenta elipses drásticas. Isso permite que Eisenstein identifique o governo como a causa invisível do bombardeio que rompe a paz. Em certo ponto, Eisenstein usa um de seus recursos favoritos, uma expansão temporal: há um corte sobreposto quando um soldado bebe de uma garrafa. O corte lembra a sequência expandida da roda derrubando o capataz em *A greve* (6.44-6.46). Em outro ponto, o colapso gradual das mulheres e crianças esperando na fila é elidido. Nós as vemos de pé,

depois estendidas no chão. Mesmo a frequência é tornada descontínua: é difícil dizer se estamos vendo vários canhões sendo baixados da linha de montagem ou apenas um canhão mostrado várias vezes. Novamente, Eisenstein busca uma *justaposição* específica de elementos, não a obediência a uma linha temporal. A manipulação de ordem, duração e frequência pela montagem subordina o tempo direto da história a relações conceituais específicas. Eisenstein cria essas relações justapondo linhas de ação díspares por meio da montagem.

ACESSE O *BLOG*
Oferecemos vários exemplos de cortes notáveis e eficazes em "Some cuts I have known and loved". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=2346.**

Espacialmente, a sequência de *Outubro* vai de uma continuidade precária à descontinuidade extrema. Apesar de às vezes a regra de 180° ser respeitada (especialmente nos planos das mulheres e crianças), Eisenstein nunca começa uma seção com um *establishing shot*. Os *establishing shots* são esparsos e raramente os componentes principais dos espaços são mostrados conjuntamente em um plano.

Ao longo de todo o filme, a continuidade clássica do espaço é interrompida pela montagem paralela de diferentes locais. Para que fim? Ao violar o espaço dessa maneira, o filme nos convida a fazer ligações emocionais e conceituais. Por exemplo, a montagem paralela cortando para o Governo Provisório faz dele a fonte do bombardeio, um significado reforçado pela maneira como as primeiras explosões são acompanhadas pelo *jump cut* do lacaio do governo.

De maneira mais ousada, ao cortar dos soldados agachados para um canhão que desce, Eisenstein retrata poderosamente os homens sendo esmagados pelo aparato bélico do governo. Isso é reforçado por um falso *raccord* de olhar dos soldados olhando para cima, como *se* olhassem para um canhão que desce — falso porque, naturalmente, os dois elementos estão em cenários inteiramente separados (6.155, 6.156). Ao mostrar os operários baixando o canhão (6.164), o corte liga os soldados oprimidos ao proletariado oprimido. Finalmente, quando o canhão atinge o chão, Eisenstein edita paralelamente imagens dele e das famílias famintas dos soldados e trabalhadores. Eles também são mostrados como esmagados pela máquina do governo. Quando as rodas do canhão chegam pesadamente ao chão, Einstein corta para os pés das mulheres na neve, e o peso da máquina é ligado pelos títulos ("uma libra, meia libra") à fome constante das mulheres e crianças. Apesar de todos os espaços fazerem parte da história, tais descontinuidades criam um comentário político recorrente sobre os acontecimentos.

No todo, então, a montagem espacial de Eisenstein, assim como a sua montagem temporal e gráfica, constrói correspondências, analogias e contrastes que nos pedem para *interpretar* os acontecimentos da história. A interpretação não é simplesmente dada ao espectador; antes, as descontinuidades de montagem impelem o espectador a trabalhar com os significados implícitos. Essa sequência, como outras em *Outubro*, demonstra que há poderosas alternativas aos princípios da continuidade clássica.

RESUMO

Quando dois planos são ligados, podemos fazer várias perguntas:

1. Como os planos são graficamente contínuos ou descontínuos?

2. Que relações rítmicas são criadas?

3. Os planos são espacialmente contínuos? Se não são, o que cria a descontinuidade? (Montagem paralela? Indicadores ambíguos?) Se os planos são espacialmente contínuos, como a regra dos 180° cria a continuidade?

4. Os planos são temporalmente contínuos? Se forem, o que cria a continuidade? (Por exemplo, *raccords* de movimentos?) Se não forem, o que cria a descontinuidade? (Elipse? Falsos *raccords*?)

De modo mais geral, podemos fazer a mesma pergunta que fazemos sobre toda técnica cinematográfica: Como essa técnica *funciona* no que diz respeito à forma narrativa do filme? O filme usa a montagem para expor o espaço narrativo e o tempo e a cadeia de causa e efeito, à maneira da continuidade clássica? Como os padrões da montagem enfatizam expressões faciais, diálogo ou cenário? Os padrões de montagem omitem informações narrativas? Em geral, como a montagem contribui para a experiência que o espectador tem do filme?

Algumas dicas práticas: você pode aprender a perceber a montagem de várias maneiras. Se está tendo problema para notar os cortes, tente ver um filme ou programa de TV e bater um lápis a cada mudança de plano. Assim que reconhecer a montagem mais facilmente, veja um filme com o único propósito de observar um aspecto da montagem — digamos, a maneira como o espaço é apresentado ou os elementos gráficos e o tempo são controlados. Sensibilize-se para a montagem rítmica notando os ritmos de corte; marcar com batidas o andamento dos cortes pode ajudar.

Ver filmes norte-americanos dos anos 1930 e 1940 pode apresentá-lo ao estilo de continuidade clássico; tente prever que plano virá a seguir em uma sequência. (Você ficará surpreso com a frequência de seus acertos.) Quando assistir a um filme em vídeo, experimente tirar o som; os padrões da montagem tornam-se mais evidentes dessa maneira. Quando houver uma violação de continuidade, pergunte-se se ela é acidental ou se serve a algum propósito. Quando vir um filme que não obedece aos princípios da continuidade clássica, procure por seus padrões únicos de montagem. Use os controles de câmera lenta, congelamento e retrocesso em um aparelho de DVD para analisar uma sequência fílmica, como foi feito neste capítulo. (Quase qualquer filme serve.) Desse modo, você pode aumentar consideravelmente sua consciência e seu entendimento do poder da montagem.

DAQUI PARA FRENTE

O que é montagem

Reflexões profissionais sobre o trabalho do montador cinematográfico incluem Ralph Rosenblum, *When the shooting stops... The cutting begins: A film editor's story* (Nova York, Penguin, 1980); Edward Dmytryk, *On film editing* (Boston, Focal Press, 1984); Vincent Lo Brutto, *Selected takes: Film editors on film editing* (Nova York, Praeger, 1991); Gabriella Oldham, *First cut: Conversations with film editors* (Berkeley, University of California Press, 1992); e Declan McGrath, *Editing and post-production*

(Hove, Inglaterra, RotoVision, 2001). Veja também Ken Dancyger, *The technique of film and video editing: History, theory, and practice*, 4ª ed. (Boston, Focal Press, 2007), e "The art and craft of film editing", *Cineaste* 34, 2 (primavera, 2009), pp. 27-64.

Walter Murch, um dos mais conscientes e criativos montadores da história, fornece um rico repertório de ideias em *In the blink of an eye: A perspective on film editing*, 2ª ed. (Los Angeles, Silman-James, 2001). Murch, que trabalhou em *Loucuras de verão (American graffiti)*, *O poderoso chefão*, *Apocalypse now* e *O paciente inglês* (*The english patient*), sempre concebeu a montagem de imagem e som como parte do mesmo processo. Ele compartilha seus pensamentos em um extenso diálogo com o proeminente romancista Michael Ondaatje em *The conversations: Walter Murch and the art of editing film* (Nova York, Knopf, 2002). Sempre experimentalista, Murch tentou usar um programa digital barato para editar um número teatral. O resultado é acompanhado em detalhes em Charles Koppelman, *Behind the seen: How Walter Murch edited* Cold Mountain *using apple's final cut pro and what this means for cinema* (Berkeley, CA, New Riders, 2005). Você pode ouvir Murch discutindo seu trabalho no programa *Fresh air*, da National Public Radio, disponível em www.npr.org.

Estamos à espera de uma história em grande escala da montagem, mas André Bazin esboça um relato muito influente em "A evolução da linguagem cinematográfica", em *André Bazin — Ensaios* (São Paulo, Brasiliense, 1991), pp. 66-81. A montagem nos primeiros tempos do cinema norte-americano é analisada por Charlie Keil em *Early american cinema in transition: Story, style, and filmmaking, 1907-1913* (Madison, University of Wisconsin Press, 2001). O editor profissional Don Fairservice oferece uma descrição conscienciosa da montagem nas eras do cinema mudo e dos primeiros filmes sonoros em *Film editing: History, theory and practice* (Manchester, Manchester University Press, 2001). Várias seções de Barry Salt, *Film style and technology: History and analysis* (Londres, Starword, 1992) são dedicados a mudanças nas práticas de montagem.

Os documentários caracteristicamente se valem da montagem, talvez mais do que os filmes ficcionais. Um conjunto de convenções de corte se desenvolveu. Por exemplo, é comum a montagem paralela de planos de cabeças falantes de especialistas em conflito como uma forma de representar pontos de vista opostos. Singularmente, ao fazer *A tênue linha da morte* (*The thin blue line*), Errol Morris instruiu seu editor, Paul Barnes, para que evitasse cortes entre os dois principais suspeitos. "Ele não queria a justaposição tradicional de mocinho/bandido dos documentários... Ele odiava quando eu editava paralelamente pessoas contando a mesma história, ou pessoas contradizendo ou respondendo ao que acabava de ser dito" (Oldham, *First cut*, p. 144). Morris aparentemente queria dar certa integridade à versão de cada testemunha, deixando cada uma se constituir como um relato alternativo dos acontecimentos.

Dimensões da montagem cinematográfica

Escreveu-se muito pouco sobre os aspectos gráficos da montagem. Veja Vladimir Nilsen, *The cinema as a graphic art* (Nova York, Hill & Wang, 1959), e Jonas Mekas, "An interview with Peter Kubelka", *Film Culture* 44 (primavera, 1967), pp. 42-7.

O que estamos denominando montagem rítmica incorpora as categorias da montagem métrica e rítmica discutidas por Sergei Eisenstein em "The fourth dimension in cinema", em *Selected Works*, vol. I, pp. 181-94. Para uma amostra de análise do ritmo de um filme, veja Lewis Jacobs, "D. W. Griffith", em *The rise of the american film* (Nova York, Teachers College Press, 1968), Capítulo 11, pp. 171-201. Os comerciais de televisão são úteis para o estudo da montagem rítmica, pois suas imagens altamente estereotipadas permitem ao editor cortar os planos para estabelecer a correspondência com o ritmo do *jingle* na trilha sonora.

Os experimentos de Kuleshov foram variadamente descritos. Os dois relatos com mais autoridade estão em V. I. Pudovkin, *Film technique* (Nova

York, Grove Press, 1960), e Ronald Levaco (trad. e org.), *Kuleshov on film: Writings of Lev Kuleshov* (Berkeley, University of California Press, 1974), pp. 51-5. Para um resumo do trabalho de Kuleshov, veja Vance Kepley, Jr., "The kuleshov workshop", *Iris* 4, 1 (1986), pp. 5-23. O efeito Kuleshov pode realmente determinar a reação emocional de uma personagem sem expressão? Dois pesquisadores do cinema tentaram fazer o teste e suas conclusões cépticas são expostas em Stephen Prince e Wayne E. Hensley, "The Kuleshov effect: Recreating the classic experiment", *Cinema Journal* 31, 2 (inverno, 1992), pp. 59-75. Durante os anos 1990, dois experimentos de Kuleshov, um completo e outro fragmentado, foram descobertos. Para a descrição e o fundo histórico de um deles, veja Yuri Tsivian, Ekaterina Khokhlova e Kristin Thompson, "The rediscovery of a Kuleshov experiment: A dossier", *Film History* 8, 3 (1996), pp. 357-67.

Montagem em continuidade

Para uma discussão histórica da montagem em continuidade, veja o Capítulo 12 e a Bibliografia do capítulo. A seletividade oculta que a montagem em continuidade pode conseguir é bem resumida em uma observação de Thom Noble, que editou *Fahrenheit 451* e *A testemunha:* "O que geralmente acontece é que há talvez sete momentos em cada cena que são brilhantes. Mas estão todos em planos diferentes. Meu trabalho é tentar inserir todos esses sete momentos e, ainda assim, fazer parecer que não há emendas, para que ninguém saiba que há um corte ali" (citado em David Chell [org.], *Moviemakers at work* [Redmond, WA, Microsoft Press, 1987], pp. 81-2).

Muitas fontes explicitam as regras da continuidade. Veja Karel Reisz e Gavin Millar, *The technique of film editing* (Nova York, Hastings House, 1973); Daniel Arijohn, *A grammar of the film language* (Nova York, Focal Press, 1978); Edward Dmytryk, *On screen directing* (Boston, Focal Press, 1984); e Stuart Bass, "Editing structures", em *Transitions: Voices on the craft of digital editing* (Birmingham, England, Friends of ED, 2002), pp. 28-39; e Richard D. Pepperman, *The eye is quicker: Film editing: Making a good film better* (Los Angeles, Michael Wiese Productions, 2004). Nosso diagrama de um eixo hipotético de ação foi adaptado da discussão concisa de Edward Pincus no seu *Guide to filmmaking* (Nova York, Signet, 1969), pp. 120-5.

Para análises do estilo de continuidade, veja Ramond Bellour, "The obvious and the code", *Screen* 15, 4 (inverno, 1974-1975), pp. 7-17, e André Gaudreault, "Detours in film narrative: The development of cross-cutting", *Cinema Journal* 19, 1 (outono, 1979), pp. 35-59. Joyce E. Jesionowski apresenta um estudo detalhado da versão diferenciada de Griffith da montagem em continuidade dos primeiros tempos em *Thinking in pictures: Dramatic structure in D. W. Griffith's biograph films* (Berkeley, University of California Press, 1987). *Planet Hong Kong: Popular cinema and the art of entertainment*, de David Bordwell (Cambridge, MA, Harvard University Press, 2000), mostra como a continuidade hollywoodiana foi usada por outro cinema nacional.

O editor profissional Bobbie O'Steen analisa sequências de dez clássicos de Hollywood, plano por plano, em *The invisible cut: How editors make movie magic* (Studio City, CA, Michael Wiese Productions, 2009).

A montagem contemporânea e a continuidade intensificada

Ensinados nas escolas de cinema e aprendidos na prática por cineastas iniciantes, os princípios da montagem em continuidade ainda dominam o cinema em todo o mundo. Como sugerimos na página 384, houve, porém, algumas mudanças no sistema. Os planos tendem a ser mais curtos (*Moulin rouge — Amor em vermelho* [*Moulin rouge!*] contém mais de quatro mil) a enquadrar os atores mais de perto. O plano médio nas tradições mais antigas da produção cinematográfica exibe as mãos e a parte superior do corpo completamente, mas a continuidade intensificada concentra-se nos rostos,

particularmente nos olhos do ator. O editor de filmes Walter Murch diz: "O fator determinante para selecionar um plano específico frequentemente é: 'Você consegue registrar a expressão nos olhos do ator?'. Se você não consegue, o editor tenderá a usar o segundo melhor plano, embora o plano mais amplo possa ser mais do que adequado quando visto na tela grande".

Há indícios de que o ritmo de corte mais rápido e os frequentes movimentos de câmera de hoje permitem aos diretores um pouco de frouxidão no *raccord* de olhar. Em vários planos de *Hulk* (*Hulk*), *Sobre meninos e lobos* (*Mystic river*), *8 Mile — Rua das ilusões* (*8 Mile*) e *Syriana — A indústria do petróleo* (*Syriana*), o eixo da ação é atravessado, às vezes repetidamente. Se os espectadores não são confundidos por esses cortes, talvez seja porque os atores não se movem muito pelo *set* e, portanto, a disposição geral do espaço permanece clara. Disposições espaciais mais complexas podem exigir mais *cutaways* e indicadores sonoros, como explica o editor Alan Heim a respeito de uma cena em *O diário de uma paixão* (*The notebook*). Veja o *site* da Editors Guild em www.editorsguild.com/v2/magazine/Newsletter/JulAug04/julaug04_notebook.html.

Para mais detalhes da continuidade intensificada, veja David Bordwell, *The way Hollywood tells it: Story and style in modern movies* (Berkeley, University of California Press, 2006), pp. 117-89.

Alternativas à montagem em continuidade

Eisenstein continua a ser a principal fonte na área. Cineasta muito introspectivo, ele nos legou um rico conjunto de ideias sobre as possibilidades da montagem não narrativa; veja os ensaios em *Selected Works*, vol. 1. Para discussões adicionais sobre *Outubro*, veja os ensaios de Annette Michelson, Noël Carroll e Rosalind Krauss em "Eisenstein/Brakhage", montagem especial da *Artforum* 11, 5 (jan., 1973), pp. 30-7, 56-65. Para uma visão mais geral da montagem de Eisenstein, veja David Bordwell, *The cinema of Eisenstein* (Cambridge, MA, Harvard University Press, 1993). Os escritos de outro russo, Dziga Vertov, também são de interesse. Veja Annette Michelson (org.), *Kino-Eye: The writings of Dziga Vertov* (Berkeley, University of California Press, 1984). Sobre a manipulação de descontinuidades, veja David Bordwell, *Ozu and the poetics of cinema* (Princeton, NJ, Princeton University Press, 1988).

Websites

www.editorsguild.com/v2/index.aspx/ — *Site* que suporta a revista *Editors Guild*, com muitos artigos e entrevistas discutindo a montagem em filmes contemporâneos.

www.uemedia.com/CPC/editorsnet/ — Oferece artigos sobre problemas contemporâneos de montagem.

www.cinemetrics.lv/ — Quer estudar ritmos de corte em um filme de sua escolha? Este excelente *software* permite a você descobrir um perfil de ritmos de montagem.

Suplementos de DVD recomendados

Ver pessoas fazendo montagem não é muito empolgante e a técnica geralmente é pouco representada nos suplementos de DVDs. Cada filme da trilogia *O Senhor dos Anéis* (*The Lord of the Rings*) tem uma seção "Editorial", e *A sociedade do anel* (*The fellowship of the ring*) inclui uma "Demonstração editorial" que justapõe a filmagem crua de seis câmeras em um trecho da cena do Conselho de Elrond, mostrando como seções de cada uma foram juntadas. (Um exercício instrutivo para aprender a notar a montagem em continuidade seria ver a cena do Conselho de Elrond no próprio filme com o som desligado. No caso, uma cena complexa, com muitas personagens, é costurada com vários *raccords* de olhar corretos e *raccords* de movimento ocasionais. Imagine como poderiam ser confusas as conversas das personagens se a direção da linha do olhar não tivesse recebido atenção.)

O lançamento em DVD de *Keane*, de Lodge Kerrigan, inclui não apenas a versão teatral, mas uma versão com cortes inteiramente novos do filme feita pelo produtor Steven Soderberg. Soderberg chama a sua versão "faixa de comentário" para o disco.

Em "Tell us what you see", o operador de câmera de *Os reis do iê-iê-iê* (*A hard day's night*) discute a continuidade na direção de tela, e em "Every head she's had the pleasure to know", a cabeleireira do filme fala sobre ter de manter os comprimentos dos cabelos constantes para a continuidade.

"15-minute film school with Robert Rodriguez", um dos suplementos de *Sin City — A cidade do pecado* (*Sin City*), oferece um claro exemplo do efeito Kuleshov em uso. Apesar de Rodriguez não usar esse termo, ele demonstra como conseguiu juntar dois planos de personagens interagindo por meio de *raccords* de olhar, mesmo sem os atores terem trabalhado juntos durante a filmagem.

Uma breve seção dos suplementos de *Toy story*, intitulada "Layout Tricks", demonstra como os princípios da montagem em continuidade são observados na animação, bem como nas filmagens ao vivo. Em uma sequência de campo/contracampo envolvendo Buzz e Woody, é apresentado o diagrama do cineasta (como fazemos na página 369), onde uma câmera pode ser colocada para manter o eixo de ação (ou "linha de palco", como ela é chamada no caso). O segmento também mostra como um movimento de câmera pode ser usado para mudar o eixo de ação pouco antes de uma personagem importante entrar na cena.

"Destination Yuma", um breve *making-of* de *Os indomáveis* (*3:10 to Yuma*), contém uma excelente demonstração de filmagem com múltiplas câmeras para a cena de uma diligência tombando. A filmagem e as imagens de diferentes câmeras são seguidas pela cena como foi editada no filme acabado. O comentário em áudio para *O Mariachi* (*El Mariachi*) ("Special Edition" Sony) descreve a montagem de cenas usando o efeito Kuleshov.



7 CAPÍTULO
O som no cinema

A maioria dos filmes cria a impressão de que as pessoas e as coisas na tela simplesmente produzem o som adequado. Contudo, como vimos no Capítulo 1, no processo de produção de um filme, a trilha sonora é construída separadamente das imagens e pode ser manipulada independentemente. Isso torna o som tão flexível e capaz de um alcance tão amplo quanto outras técnicas cinematográficas.

Contudo, o som talvez seja a técnica mais difícil de estudar. Estamos acostumados a ignorar muitos dos sons de nosso ambiente. Nossas informações primárias sobre a disposição do que está à nossa volta vêm da visão e, portanto, na vida comum, o som muitas vezes é simplesmente um pano de fundo para nossa atenção visual. Similarmente, falamos de *assistir* a um filme e de sermos *espectadores* de filmes — termos que sugerem que a trilha sonora é um fator secundário. Estamos fortemente inclinados a pensar no som como simplesmente um acompanhamento para a real base do cinema: as imagens em movimento.

Além disso, não podemos parar o filme e congelar um instante de som como podemos fazer ao estudar um fotograma para examinar a *mise-en-scène* e a cinematografia. Tampouco podemos inspecionar a trilha sonora tão facilmente quanto podemos examinar a montagem de uma sequência de planos. No cinema, os sons e os padrões que eles formam são fugidios. Esse caráter fugidio explica parte do poder dessa técnica: o som pode obter efeitos muito fortes e, ainda assim, permanecer imperceptível. Para estudar o som, devemos aprender a *ouvir* os filmes.

Felizmente, os frequentadores de cinema tornaram-se mais sensíveis. *Guerra nas estrelas* (*Star wars*) e outros sucessos dos anos 1970 apresentaram ao público novas tecnologias de registro e reprodução de sons. O público passou a esperar processos de redução de ruído Dolby, frequência e alcance dinâmico expandidos e reprodução em quatro ou seis canais nos cinemas. No início dos anos 1990, o som digital tornou-se rotina para os filmes de grande orçamento, e, hoje, praticamente todos os lançamen-

tos têm trilhas sonoras frescas e densas. "Um filme mais antigo, como *Casablanca*, tem uma trilha sonora vazia em comparação com o que fazemos hoje", observa o *designer* de som Michael Kirchberger, supervisor da mixagem de som de *Encontros e desencontros* (*Lost in translation*). "As trilhas são mais cheias e tornam-se mais um ponto de venda." Os cinemas Multiplex atualizaram os seus sistemas de som para fazer frente ao desafio, e a popularidade dos DVDs levou os consumidores a instalar *home theaters* com som deslumbrante. A nova sensibilidade dos espectadores ao som é evidente no recente hábito de iniciar a trilha sonora de um filme com diálogo e efeitos sonoros, antes que as imagens apareçam. Pode-se argumentar que esse recurso serve para silenciar o público, para que as imagens recebam a devida atenção, mas, muitas vezes, a informação sonora também é importante para a história. De qualquer maneira, desde os primeiros filmes sonoros dos anos 1920, o público de cinema nunca teve tanta consciência do que ouve.

Os poderes do som

Percebido ou não, o som é uma poderosa técnica cinematográfica por várias razões. Para começar, ele envolve um modo de percepção distinto. Mesmo antes da introdução do som gravado, em 1926, os filmes mudos eram acompanhados por orquestra, órgão ou piano. No mínimo, a música preenchia o silêncio e dava ao espectador uma experiência perceptual mais completa. Mais significantemente, o envolvimento da audição abre a possibilidade para aquilo que o diretor soviético Sergei Eisenstein chamava "sincronização dos sentidos" — conseguir que um ritmo ou qualidade expressiva individual unifique imagem e som.

"O momento mais excitante é o momento em que acrescento o som.... Nesse momento, eu estremeço."

— Akira Kurosawa, diretor

O entrelaçamento de imagem e som estimula algo bem profundo na consciência humana. Os bebês ligam espontaneamente os sons àquilo que enxergam. A principal condição envolve a disposição no tempo: se um som e uma imagem ocorrem no mesmo instante, eles são percebidos como um acontecimento, não dois. Assim como nossas mentes buscam padrões em um plano ou padrões causais em uma narrativa, somos inclinados a buscar padrões que façam a fusão de movimentos de lábios e fala, e mesmo de ritmos musicais e ritmos visuais. A propensão para criar padrões audiovisuais governa nossas atividades cotidianas (imagine ouvir a conversa de um amigo fora de sincronia) e nossa experiência de campos artísticos, como a música, o teatro e o cinema.

O som muitas vezes é tratado como acompanhamento das imagens, mas precisamos reconhecer que ele pode moldar ativamente a maneira como as entendemos. Em uma sequência de *Carta da Sibéria* (*Lettre de Sibérie*) **(7.1-7.4)**, Chris Marker demonstra o poder que o som tem para alterar nosso entendimento das imagens. Três vezes Marker exibe o

mesmo material filmado — o plano de um ônibus ultrapassando um carro em uma rua da cidade, três planos de trabalhadores pavimentando uma rua. A cada vez, porém, o material filmado é acompanhado por uma trilha sonora completamente diferente. Compare as três versões tabuladas ao lado da sequência na Tabela 7.1. A primeira é pesadamente afir-

TABELA 7.1 — MATERIAL FILMADO DE *CARTA DA SIBÉRIA*

Imagens	Primeiro comentário	Segundo comentário	Terceiro comentário
7.1	Yakutsk, capital da República Socialista Soviética Autônoma de Yakutsk, é uma cidade moderna em que ônibus confortáveis disponibilizados para a população dividem as ruas com potentes Zyms, o orgulho da indústria automobilística soviética. No	Yakutsk é uma cidade escura, com má reputação. A população se espreme em ônibus cor de sangue, enquanto membros da casta privilegiada despudoradamente exibem o luxo dos seus Zyms — carros caros e desconfortáveis, na melhor das hipóteses. Vergados	Em Yakutsk, onde casas modernas estão gradualmente substituindo as áreas mais antigas e escuras, um ônibus, menos lotado do que o seu equivalente em Londres ou Nova York na hora do *rush*, passa por um Zym, um carro excelente, reservado para secretarias de serviços públicos por causa de sua raridade.
7.2	espírito jubiloso da emulação socialista, operários soviéticos felizes, entre eles este pitoresco residente	sob a tarefa, como escravos, os miseráveis operários soviéticos, entre eles este asiático de aparência sinistra,	Com coragem e tenacidade, sob condições extremamente difíceis, os operários soviéticos, entre eles este Yakut
7.3	dos confins do Ártico, aplicam-se	aplicam-se à labuta primitiva	afligido por um distúrbio nos olhos, aplicam-se a
7.4	em tornar Yakutsk um lugar ainda melhor para viver. Ou então:	de aplanar com uma viga de arrasto. Ou simplesmente:	melhorar a aparência de sua cidade, que com certeza precisa disso.

mativa, a segunda é estridentemente crítica e a terceira mistura louvor e crítica. O público interpretará as mesmas imagens diferentemente, dependendo da trilha sonora.

A sequência de *Carta da Sibéria* demonstra outra vantagem do som: o som cinematográfico pode dirigir nossa atenção de modo bem mais específico dentro da imagem. Quando o comentarista descreve os "ônibus cor de sangue", é provável que olhemos para o ônibus, não para o carro. Quando Fred Astaire e Ginger Rogers estão executando um passo intricado, a probabilidade é que olhemos para os seus corpos, não para os espectadores mudos da boate. De tais maneiras, o som pode nos guiar através das imagens.

Essa possibilidade torna-se ainda mais fértil quando se considera que o indicador sonoro de certo elemento visual pode *antecipar* esse elemento e preparar nossa atenção para ele. Suponha que temos um homem em primeiro plano numa sala e ouvimos o ranger de uma porta que se abre. Se o plano seguinte mostrar a porta, agora aberta, nossa atenção provavelmente se deslocará para essa porta, a fonte do som *off*. Mas se o segundo plano mostra a porta ainda fechada, é provável que ponderemos nossa interpretação do som. (Talvez não fosse uma porta, afinal...) Assim, a trilha sonora pode esclarecer acontecimentos visuais, contradizê-los ou torná-los ambíguos. Em todos os casos, a trilha sonora pode entrar em relação ativa com a trilha visual.

Esse exemplo da porta que se abre sugere outra vantagem do som. Ele nos oferece um indicativo para que formemos expectativas. Se ouvimos uma porta ranger, antecipamos que alguém entrou em uma sala e que veremos a pessoa no plano seguinte. No entanto, se o filme se vale de convenções do gênero de horror, a câmera pode permanecer sobre o homem, que olha assustado. Ficaríamos então em suspense, esperando o surgimento de algo assustador, fora de campo. Filmes de horror e mistério muitas vezes usam o poder do som proveniente de uma fonte invisível para prender o interesse do público, mas todos os tipos de filme podem tirar vantagem desse aspecto do som. Durante a reunião dos cidadãos em *Tubarão* (*Jaws*), as personagens ouvem um som desagradável, voltam-se e olham para fora de campo; um corte revela Quint raspando as unhas em uma lousa — criando uma dramática apresentação da personagem. Veremos muitos outros casos em que o uso do som pode criativamente enganar ou redirecionar as expectativas do espectador.

Além disso, o som dá novo valor ao silêncio. Uma passagem silenciosa em um filme pode criar uma tensão quase insuportável, forçando o espectador a concentrar-se na tela.

Um silêncio abrupto pode provocar surpresa e prender nossa atenção (**7.5, 7.6**). Assim como o filme colorido transforma preto e branco em graus de cor, o uso do som no cinema incluirá todas as possibilidades do silêncio.



7.5 — Em *Babel*, quando a adolescente surda entra na discoteca, a música de clube está perto do clímax.



7.6 — Em vez disso, ela desaparece quando cortamos para o seu ponto de vista, voltado para o garoto que ela está seguindo. Em vez de som subjetivo, temos silêncio subjetivo, e isso dramatiza agudamente o isolamento dela em relação ao que está acontecendo à sua volta.

Mais uma vantagem: o som é tão repleto de possibilidades quanto a montagem. Por meio da montagem, podemos juntar planos de dois espaços quaisquer para criar uma relação significativa. Similarmente, o cineasta pode mixar quaisquer fenômenos sônicos em um todo. Com a introdução do cinema sonoro, à infinidade de possibilidades visuais juntou-se a infinidade de acontecimentos acústicos.

Elementos fundamentais do filme sonoro

Propriedades perceptuais

Vários aspectos do som que percebemos como familiares, a partir da experiência cotidiana, são centrais para o uso do som pelo cinema.

Volume — O som que ouvimos resulta de vibrações no ar. A amplitude, ou largura, das vibrações produz nossa percepção de *volume* do som. O som cinematográfico manipula constantemente o volume. Por exemplo, em muitos filmes, um plano de conjunto de uma rua movimentada é acompanhado por sons de trânsito em alto volume, mas, quando duas pessoas se encontram e começam a falar, o volume do barulho de trânsito cai. Ou um diálogo entre uma personagem de fala mansa e uma personagem vociferante é tão caracterizado pela diferença no volume quanto pela substância da conversa.

O volume também está relacionado com a distância percebida; frequentemente, quanto maior o volume do som, mais perto supomos que ele esteja. Esse tipo de suposição parece estar em funcionamento no exemplo do trânsito já mencionado: o diálogo do casal, tendo maior volume, é percebido como um primeiro plano acústico, enquanto o barulho do trânsito recua no fundo. Além disso, um filme pode espantar o espectador ao explorar mudanças abruptas e extremas no volume (geralmente chamadas mudanças na *dinâmica*), como quando uma cena silenciosa é interrompida por um barulho muito alto.



7.7 — Em *Ivan, o terrível*, Eisenstein enfatiza mudanças na altura vocal cortando de um meio plano de conjunto...

Altura — A frequência das vibrações do som afeta a *altura*, ou maneira como percebemos as frequências altas ou baixas do som. Certos instrumentos, como o diapasão, podem produzir tons puros, mas a maioria dos sons, na vida e no cinema, são tons complexos, bateladas de diferentes frequências. Não obstante, a altura desempenha um papel útil ao nos ajudar a perceber sons distintos em um filme. Ela nos ajuda a distinguir música e discurso de ruídos. Também serve para fazer distinções entre objetos. Um baque pode sugerir um objeto oco, enquanto sons com frequência mais alta (como os de sinos de trenó) sugerem superfícies mais lisas ou mais duras e objetos mais densos.



7.8 — ...para um plano médio...

A altura também pode servir a propósitos mais específicos. Quando um menino tenta falar com uma voz profunda de homem e fracassa, em *Como era verde o meu vale* (*How green was my valley*), a piada se baseia primariamente na altura. A expressão vocal de Marlene Dietrich muitas vezes depende de uma longa entonação ascendente que faz uma afirmação soar como uma pergunta. Na cena da coroação em *Ivan, o terrível* (*Ivan Groznyy*), Parte I, um cantor da corte com voz de baixo profundo começa uma canção de louvor a Ivan, e cada frase ascende dramaticamente em altura (7.7-7.9). Quando Bernard Herrmann obteve os efeitos do grito esganiçado, como de uma ave, em *Psicose* (*Psycho*), de Hitchcock, até mesmo músicos fracassaram em reconhecer a fonte: violinos tocados em altura extraordinariamente alta.



7.9 — ...e para o cantor em primeiro plano.

Quando estava planejando seu desempenho como protagonista de *A salvo* (*Safe*), de Todd Haynes, Julianne Moore levou em conta a altura e outras qualidades vocais:

> Minha primeira chave para ela foi sua voz, seus padrões vocais. Comecei com um padrão de fala do sul da Califórnia, bem típico. É um ritmo meio cantado, você sabe — é designado como "Valley quality", que viajou pelo país e se tornou um padrão vocal norte-americano universal. Era importante para mim que sua voz tivesse esse tipo de melodia. E então eu colocaria pontos de interrogação no fim da sentença o tempo todo — assim, ela nunca afirma nada; isso a torna muito insegura e muito indefinida. Também elevei a altura porque queria a sensação de que a voz dela não está conectada com o corpo — é por isso que a voz dela é tão alta. É alguém completamente desconectado de qualquer tipo de noção física, de qualquer percepção de ser ela mesma, de realmente se conhecer. Nesse sentido, imagino que as escolhas vocais são um tanto metafóricas.

Timbre — Os componentes harmônicos do som conferem-lhe certa cor ou qualidade tonal — o que os músicos denominam *timbre*. Quando dizemos que a voz de alguém é anasalada ou que certo tom musical é brando, estamos nos referindo ao timbre. O timbre, na verdade, é um parâmetro acústico menos fundamental do que a amplitude ou a frequência, mas é indispensável na descrição da textura ou "sensação" de um som. Na vida cotidiana, o reconhecimento de um som familiar é, em boa parte, uma questão de vários aspectos do timbre.

Os cineastas manipulam o timbre continuamente. O timbre pode ajudar a articular porções da trilha sonora, como quando diferencia instrumentos musicais entre si. O timbre também é proeminente em certas ocasiões, como no clichê de tons lúbricos de saxofone para cenas de sedução. Mais sutilmente, na sequência de abertura de *Ama-me esta noite* (*Love me tonight*), de Rouben Mamoulian, pessoas começando o dia em uma rua passam um ritmo musical de objeto para objeto — uma vassoura, um batedor de tapetes — e o humor do número brota em parte dos próprios timbres muito diferentes dos objetos. Ao prepararem a trilha sonora para *A testemunha* (*Witness*), de Peter Weir, os editores valeram-se de sons gravados 20 ou mais anos antes, de modo que o timbre menos moderno das gravações antigas evocaria o rústico isolamento da comunidade *amish*.

Volume, altura e timbre interagem para definir a textura sônica geral de um filme. Por exemplo, essas qualidades nos permitem reconhecer as vozes de diferentes personagens. John Wayne e James Stewart falam devagar, mas a voz de Wayne tende a ser mais profunda e rouca do que a fala arrastada e ranzinza de Stewart. Essa diferença funciona muito bem em *O homem que matou o facínora* (*The man who shot Liberty Valance*), onde suas personagens são nitidamente contrastados. Em *O mágico de Oz* (*The wizard of Oz*), a disparidade entre a imagem pública do mágico e o velho charlatão que a erige é marcada pelo baixo retumbante da efígie e pela voz mais aguda, suave e trêmula do velho.

Volume, altura e timbre também moldam nossa experiência do filme como um todo. *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*), por exemplo, oferece um amplo leque de manipulações do som. Câmaras de eco alteram timbre e volume. Um motivo é constituído pela incapacidade da esposa de Kane, Susan, de reproduzir alturas com precisão. Além disso, em *Cidadão Kane*, as mudanças do enredo entre tempos e lugares são cobertas pela continuação de uma linha sonora e pela variação da acústica básica. Um plano de Kane aplaudindo dá lugar, por meio de uma fusão, a um plano de uma multidão aplaudindo (uma mudança de volume e timbre). Há um corte de Leland iniciando uma sentença na rua para Kane terminando a sentença em um auditório, com a voz ampliada por alto-falantes (uma mudança de volume, timbre e altura).

"A nave do império soava de um modo determinado em comparação com a frota imperial; foi uma mudança de estilo deliberada. Todos no Império tinham gritos, uivos, sons assustadores, como de fantasmas.... Você ouve — e pula de medo. Enquanto isso, as forças rebeldes tinham aviões e naves que soavam mais como coisa velha. Não eram tão poderosos; eles tendiam a pipocar e cuspir mais."

— Ben Burtt, editor de som, *Guerra nas estrelas*

Técnicas recentes de redução de ruído, reprodução em múltiplas trilhas e som digital produzem âmbitos mais amplos de frequência e volume, assim como timbres mais frescos do que os cineastas podiam obter no tempo dos estúdios. Hoje, os editores de som podem individualizar voz ou ruído em um grau surpreendente. Em *Além da linha vermelha* (*The thin red line*), gravaram-se os sons distintos de respiração de todas as personagens para uso como ruído ambiental. Randy Thoms, *designer* de som de *Náufrago* (*Cast away*), buscou caracterizar diferentes tipos de vento — brisas do mar aberto, ventos em uma caverna. O som até mesmo anuncia uma mudança na direção do vento que é crucial para os planos do herói. "Podemos usar o vento de maneira bem musical", Thoms observa.

Seleção, alteração e combinação

"Muitos filmes parecem essencialmente planejados para ser ouvidos nos estúdios de mixagem. Sempre luto contra a gravação de cada passo. Prefiro perder o som de pessoas se ajeitando em poltronas etc., e desvanecer [fade out] os sons específicos de uma atmosfera particular assim que o impacto emocional seja obtido, mesmo que à custa do realismo. Você tem de saber como jogar com o silêncio, tratar o som como música."

— Bernard Tavernier, diretor

O som no cinema é de três tipos: fala, música e ruído (também chamado *efeitos sonoros*). Ocasionalmente, um som pode ultrapassar essas categorias — Um grito é fala ou ruído? Música eletrônica também é ruído? — e os cineastas exploraram livremente essas ambiguidades. Em *Psicose*, quando uma mulher grita, esperamos ouvir uma voz humana e, em vez disso, ouvimos violinos gritando. Não obstante, na maioria dos casos, as distinções se mantêm. Agora que temos uma ideia de algumas propriedades acústicas básicas, como a fala, a música e o ruído são selecionados e combinados para fins específicos?

Escolhendo e manipulando sons — A criação da trilha sonora lembra a montagem imagética. Assim como o cineasta pode escolher a melhor imagem dentre vários planos, ele pode escolher que trecho exato de som melhor servirá ao seu propósito. Assim como o material filmado de fontes díspares pode ser mesclado em uma única trilha visual, o som que não foi gravado durante a filmagem pode ser acrescentado livremente. Além disso, um plano pode ser refotografado, tingido ou dividido em

uma imagem composta, e um pedaço de som pode ser processado para mudar as suas qualidades acústicas. E, assim como o cineasta pode ligar ou sobrepor imagens, ele também pode juntar as extremidades de quaisquer dois sons ou colocar um sobre o outro. Apesar de geralmente não termos tanta consciência das manipulações do som, a trilha sonora exige tanta escolha e controle quanto a trilha visual.

Às vezes, a trilha sonora é concebida antes da trilha imagética. Desenhos animados feitos em estúdio geralmente gravam música, diálogo e efeitos sonoros antes de serem filmadas as imagens, para que as figuras possam ser sincronizadas com o som quadro a quadro. Durante muitos anos, Carl Stalling criou misturas com um andamento frenético, juntando melodias conhecidas, barulhos esquisitos e vozes distintas para as aventuras de Pernalonga e Patolino. Também são frequentes filmes experimentais que constroem imagens em torno de uma trilha sonora preexistente. Alguns cineastas até mesmo argumentaram que o cinema abstrato é uma espécie de "música visual" e tentaram criar uma síntese dos dois veículos.

Nem todos os sons que ouvimos em um filme são gerados especificamente para esse projeto. Os editores tendem a construir coleções de sons que julgam instigantes, mas às vezes eles reutilizam música ou efeitos armazenados em bibliotecas sonoras. O mais famoso é o "grito de Wilhelm", ouvido pela primeira vez em um filme norte-americano de 1951, quando um aligátor arranca o braço de um caubói. O grito foi reciclado em *Guerra nas estrelas*, *Indiana Jones e os caçadores da arca perdida* (*Raiders of the lost ark*), *Cães de aluguel* (*Reservoir dogs*), *Transformers — O filme* (*Transformers*) e mais de cem outros filmes.

Como acontece com outras técnicas cinematográficas, o som orienta a atenção dos espectadores. Normalmente, a trilha sonora é esclarecida e simplificada para que o material importante se destaque. O diálogo, como transmissor de informações da história, geralmente é gravado e reproduzido com vistas ao máximo de clareza. Falas importantes não devem ter de competir com música ou ruído de fundo. Os efeitos sonoros são menos importantes. Eles fornecem uma percepção geral de um ambiente realista e raramente são percebidos; se estivessem ausentes, porém, o silêncio seria a distração. A música geralmente também se subordina ao diálogo, entrando durante pausas na conversação ou efeitos.

O diálogo nem sempre é o mais importante, porém. Os efeitos sonoros geralmente são centrais para as sequências de ação, enquanto a música pode dominar as cenas de dança, as sequências transicionais ou os momentos carregados de emoção e sem diálogo. E alguns cineastas mudaram o peso convencionalmente atribuído a cada tipo de som. *Luzes da cidade* (*City lights*) e *Tempos modernos* (*Modern times*), de Charlie Chaplin, eliminam o diálogo, dando primazia aos efeitos sonoros e à música. Os filmes de Jacques Tati e Jean-Marie Straub conservam o diálogo, mas

"Estávamos voltados para uma sensação de documentário. Inventamos uma maneira para que os atores do grupo do círculo dissessem as falas de um jeito que chamamos 'diálogo indefinido'. Eles diziam as falas, mas não diziam as palavras de verdade. Se você coloca isso atrás de pessoas falando, você pensa apenas que são pessoas falando fora de campo, mas o seu ouvido não é atraído. Isso ficava simplesmente lá, como um leito, e você pode tocá-lo relativamente alto e ele simplesmente se encaixa nas cenas."

— Hugh Waddell, supervisor de ADR, sobre *Além da linha vermelha*

ainda colocam grande ênfase nos efeitos sonoros. Em *Um condenado à morte escapou* (*Un condamné à mort s'est échappé* ou *Le vent souffle où il veut*), de Robert Bresson, música e ruído preenchem uma trilha de diálogo esparsa, evocando espaço fora de campo e criando associações temáticas.

Ao criar uma trilha sonora, então, o cineasta deve selecionar sons que desempenhem uma função específica. Para isso, ele geralmente oferecerá um mundo sonoro mais claro e mais simples do que o da vida cotidiana. Normalmente, nossa percepção filtra os estímulos irrelevantes e conserva o que é mais útil em um momento específico. Enquanto você lê isto, está prestando atenção nas palavras da página e (em graus variados) ignorando certos estímulos que chegam aos seus ouvidos. Contudo, se fechar os olhos e prestar atenção nos sons ao seu redor, tomará consciência de muitos sons não percebidos — trânsito, passos, vozes distantes. Qualquer amador sabe que se você situa um microfone e um gravador no que parece ser um ambiente silencioso, os sons normalmente não percebidos repentinamente se impõem. O microfone não é seletivo; como a lente da câmera, ele não filtra automaticamente o que é distração. Estúdios de som, coberturas de câmeras para absorver o barulho de motores, microfones direcionais e protegidos, engenharia e mixagem de som, além de sons armazenados em bibliotecas — todos permitem ao cineasta escolher exatamente o que a trilha sonora exige.

Ao escolher certos sons, o cineasta guia nossa percepção da imagem e da ação. Em uma cena de *As férias do Sr. Hulot* (*Les vacances de M. Hulot*), os hóspedes de um hotel estão relaxando (**7.10**). No começo da cena, os hóspedes no primeiro plano estão murmurando em voz baixa, mas o volume do jogo de pingue-pongue de Hulot é maior; o som nos dá um indicador para que prestemos atenção em Hulot. Posteriormente, porém, o mesmo jogo de pingue-pongue não produz som nenhum e toda a nossa atenção é atraída para os jogadores de cartas que murmuram no primeiro plano. A presença e a ausência do som da bola de pingue-pongue guiam as nossas expectativas. Se você começa a perceber como tal seleção de som molda a nossa percepção, também perceberá que os cineastas muitas vezes usam o som de maneira bem pouco realista, para deslocar nossa atenção para o que é narrativa ou visualmente importante.



7.10 — Em *As férias do Sr. Hulot*, no espaço frontal, os hóspedes jogam cartas silenciosamente, enquanto, na profundidade do campo, o Sr. Hulot joga pingue-pongue freneticamente.

Nossa cena de *As férias do Sr. Hulot* também indica como é importante um som escolhido poder ter as suas qualidades acústicas transformadas para um fim específico. Graças a uma manipulação de volume e timbre, o jogo de pingue-pongue ganha em vividez. Quando dois sons têm a mesma frequência ou volume, os *designers* de som contemporâneos ajustam livremente um deles para que se destaque mais claramente. Durante a perseguição na floresta em *Indiana Jones e o reino da caveira de cristal* (*Indiana Jones and the kingdom of the crystal skull*), o baque da

caveira foi alterado. "Eu mudei a altura para que ela coexistisse com a música", explica o *designer* de som Ben Burtt.

No limite, sons inteiramente novos podem ser feitos a partir de sons velhos. Os ruídos emitidos pela menina possuída pelo demônio em *O exorcista* (*The exorcist*) fundiam gritos, ruídos de animais e inglês pronunciado de trás para frente. Para criar o rugido de um *tiranossauro rex* em *Jurassic Park — O Parque dos Dinossauros* (*Jurassic Park*), os engenheiros de som fundiram o rugido de um tigre, o trombetear de um filhote de elefante em frequência média e o ronco de um aligátor para os tons mais graves. No cinema, mesmo os rugidos de aviões a jato geralmente incluem sons animais — não apenas leões e elefantes, mas também macacos.

Hoje, o som de um filme normalmente é reprocessado para produzir exatamente as qualidades desejadas. Uma *gravação seca* do som em um espaço não reflexivo será manipulada eletronicamente para produzir o efeito desejado. Por exemplo, a voz de alguém no telefone geralmente é tratada com filtros para fazê-la mais metálica e abafada. (No jargão de Hollywood, isso se chama "*futzing*".) A música de *rock and roll* quase ininterrupta em *Loucuras de verão* (*American graffiti*) usou duas gravações das músicas. Uma gravação seca foi preparada para momentos em que a música devia dominar a cena e tinha de ser de alta qualidade. Outra, mais ambiental, para uso como ruído de fundo, foi derivada de um gravador de fita simplesmente executando a canção em um quintal.

"É melhor dizer, 'Eu te amo' e, bang, cortar para a reação? Ou é melhor dizer, 'Eu te amo', fixar-se na pessoa que diz a fala um instante para demonstrar sua emoção e então cortar para a reação da outra? É uma questão de escolha. De qualquer maneira, há um resultado diferente para o público. A solidariedade deles está com o cara que disse a fala ou com a garota que disse a fala? Ou o público está dizendo, 'Não acredita nele; ele vai te ferrar!'... Se você encontrar o quadro para o corte no momento certo, o público ficará totalmente satisfeito."

— Tom Rolf, montador

Mixagem de som — Guiar a atenção do espectador, então, depende de selecionar e retrabalhar sons específicos. Também depende da **mixagem**, ou combinação destes. É útil pensar na trilha sonora não como um conjunto de sons distintos, mas como uma *corrente* de informações auditivas em andamento. Cada evento sonoro assume seu lugar em um padrão específico. Esse padrão liga acontecimentos no tempo e os planta em qualquer dado momento.

Podemos perceber facilmente como a trilha sonora oferece uma corrente de informações auditivas considerando um corte de cena segundo os princípios da continuidade clássica. Quando os cineastas editam conversações em campo/contracampo, eles muitas vezes usam uma **sobreposição de diálogos** para suavizar a mudança visual do plano. Em uma sobreposição de diálogo, o cineasta continua uma linha de diálogo ao longo do corte. Durante uma conversa em *Caçada ao outubro vermelho* (*The hunt for red october*), de John McTiernan, temos os seguintes planos e diálogo:

1. (plano médio) Acima do ombro do oficial político, dando destaque ao capitão Ramius (**7.11**)
   Oficial: "O navio do Capitão Tupalev".

ACESSE O *BLOG*

Tivemos o privilégio de acompanhar algumas sessões de mixagem e aprender com gente que faz mixagem de som. Acesse "Christian Bale picks up a rail", **www.davidbordwell.net/blog/?p=963**;

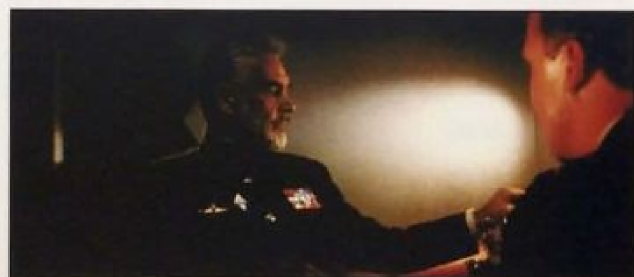
"What does a water horse sound like?", **www.davidbordwell.net/blog/?p=1718**;

e "The boy in the black hole", **www.davidbordwell.net/blog/?p=2212.**

Ramius: "Você conhece Tupalev?".
Oficial: "Sei que ele descende...".

2. (plano médio) Contracampo acima do ombro de Ramius, dando destaque ao oficial (7.12)
   Oficial (continuando): "...da aristocracia e que ele foi seu aluno. Há rumores de que ele tem...".
3. (meio primeiro plano) Contracampo sobre Ramius (7.13)
   Oficial (continuando): "...um lugar especial no coração para você".
   Ramius: "Há pouco espaço no coração de Tupalev para qualquer um que não seja Tupalev".

Aqui, a conversa do oficial oferece uma continuidade auditiva que nos distrai das mudanças de plano. Além disso, ao cortar para uma vista mais próxima do ouvinte antes de terminada a sentença, o som e a montagem concentram nossa atenção na resposta de Ramius. Como um montador de Hollywood diz, "no minuto em que uma palavra reveladora ou uma pergunta é colocada... Eu corto para mostrar a reação da personagem para mostrar... como eles estão tentando formular a resposta no rosto ou no diálogo". O princípio da sobreposição do diálogo pode ser usado também com o ruído. Na cena de *Caçada ao outubro vermelho* que acabamos de mencionar, os sons de uma colher tinindo em uma xícara de



7.11 — *Caçada ao outubro vermelho*: plano 1.



7.12 — *Caçada ao outubro vermelho*: plano 2.



7.13 — *Caçada ao outubro vermelho*: plano 3.



7.14 — Em *Jurassic Park — O Parque dos Dinossauros*, apesar de Hammond e Ellie estarem mais próximos da câmera do que qualquer outro no plano, seu diálogo é um murmúrio ininteligível, enquanto a exposição sobre os *velociraptors* dada pelo caçador no fundo é claramente audível.

chá e de papéis sendo remexidos também se estendem pelos cortes, proporcionando uma corrente contínua de informação sonora.

Essa corrente auditiva pode envolver mais do que simplesmente ligar uma linha de diálogo ou pedaço de ruído a outro. Já vimos que, na produção, a combinação de sons geralmente é feita após a filmagem, no processo de mixagem. Por exemplo, em *Jurassic Park — O Parque dos Dinossauros*, Steven Spielberg manipula o volume de maneira irrealista para fins de clareza narrativa. Depois que uma vaca viva foi colocada no cercado do *velociraptor*, o caçador sul-africano oferece informações importantes sobre os hábitos desses predadores, e o volume de sua voz é maior do que o das personagens mais perto da câmera (**7.14**). O profissional de mixagem precisa controlar o volume, a duração e a qualidade tonal de cada som. Na moderna produção cinematográfica, 12 ou mais trilhas separadas podem ser mixadas em camadas em qualquer momento. A mixagem pode ser bem densa, como em uma cena de aeroporto que combina a balbúrdia de várias vozes distintas, passos, carrinhos de bagagem, *Musak* e motores de avião. Ou pode ser muito esparsa, com um som ocasional emergindo contra um fundo de silêncio total. A maioria dos casos se enquadra em algum ponto entre esses dois extremos. Na nossa cena de *Caçada ao outubro vermelho*, o pulsar distante de um motor e leves fricções de tecido formam um fundo abafado para o diálogo.

"Nos últimos anos — desde Veludo azul (Blue velvet) *— tentei fazer a maior parte da música antes da filmagem. Discuto a história com meu compositor, Angelo Badalamenti, e gravo todos os tipos de música que escuto enquanto estou filmando, seja em fones de ouvido durante as cenas de diálogo, seja em alto-falantes, para que a equipe toda entre no clima certo. É uma grande ferramenta. É como uma bússola ajudando você a encontrar a direção certa."*

— David Lynch, diretor

O cineasta pode criar uma mixagem em que cada som se mescla suavemente aos outros. É geralmente esse o caso quando música e efeitos são mixados com a fala. No cinema hollywoodiano clássico dos anos 1930, a partitura pode tornar-se proeminente em momentos sem diálogo e, então, é provável que desapareça imperceptivelmente assim que as personagens começam a conversar. (No jargão dos estúdios, isso se chama *sneaking in* ou *sneaking out*.) Às vezes, a mixagem associará sons evocativamente. Em *O paciente inglês* (*The english patient*), quando a enfermeira dá uma ameixa ao paciente, um sino de igreja distante soa, sugerindo um refúgio de paz em meio à guerra.

De modo alternativo, a corrente acústica pode conter contrastes mais abruptos. Os filmes contemporâneos de Hollywood muitas vezes exploram a amplitude dinâmica da tecnologia Dolby para preencher sequências de perseguição com oscilações de som entre o rugido grave de motores, guinchos de sirenes ou derrapagens. Em *O poderoso chefão* (*The godfather*), justamente quando Michael Corleone está se preparando para atirar no gângster rival, Sollozzo, ouvimos um guincho alto e metálico, presumivelmente de um metrô aéreo próximo. O som sugere perigo iminente, para a vítima e para o próprio Michael: após o assassinato, sua vida mudará irremediavelmente (**7.15**).

Ainda outra alternativa é explorada em *Alexandra* (*Aleksandra*), de Aleksander Sokurov. A avó de um soldado o visita no acampamento e vagueia livremente entre os homens que se preparavam para a guerra. A



7.15 — Enquanto Michael se senta diante de Sollozzo, o ronco e o guincho de um trem fora de campo soam mais ásperos quando comparados com a expressão calma no rosto de Michael.

trilha sonora inclui diálogo e efeitos naturalistas. Contudo, esses elementos convencionais são envoltos em um fluxo de vozes suaves, acordes orquestrais e trechos ascendentes e descendentes do canto de uma soprano. A murmurante colagem auditiva sugere uma dimensão coletiva para a estada da senhora, como se ela estivesse em visita em nome das famílias invisíveis de todos os homens, talvez de todas as famílias de soldados ao longo de toda a história.

Uma corrente sonora dramática: ***Os sete samurais*** — As maneiras como os sons podem se combinar para criar uma corrente de informações em andamento são bem ilustradas pela sequência de batalha final de *Os sete samurais* (*Sichinin no samurai*), de Akira Kurosawa. Durante uma forte chuva, saqueadores atacam um povoado defendido por seus habitantes e pelos samurais. A torrente e o vento formam um barulho de fundo constante durante toda a cena. Antes da batalha, a conversa dos homens que esperam, o som de passos e o som de espadas sendo desembainhadas são pontuados por longas pausas durante as quais ouvimos apenas o tamborilar da chuva. De repente, cascos de cavalos distantes são ouvidos fora de campo. Isso impele nossa atenção dos defensores para os atacantes. Então, Kurosawa corta para um plano de conjunto dos bandidos; o som dos cascos de seus cavalos ganha volume abruptamente. (A cena emprega uma **perspectiva sonora** vívida: quanto mais perto a câmera está de uma fonte, maior o volume do som.) Quando os bandidos irrompem no povoado, surge ainda outro elemento sonoro — os rudes gritos de batalha dos bandidos, cujo volume aumenta constantemente à medida que eles se aproximam.

A batalha tem início. A *mise-en-scène* lamacenta, varrida pela tempestade, e os cortes rítmicos obtêm impacto graças à maneira como a chuva e o chapinhar incessantes são interrompidos explosivamente por breves ruídos — os gritos dos feridos, a cerca que se parte quando um

bandido arremete através dela, os relinchos dos cavalos, o som das cordas dos arcos dos samurais, o urro de um bandido atravessado por uma lança, os gritos das mulheres quando o chefe dos bandidos irrompe no esconderijo. A intrusão repentina de certos sons marca desenvolvimentos abruptos na batalha. Tais surpresas frequentes aumentam a nossa tensão, já que a narrativa muitas vezes muda de uma linha de ação para outra.

O clímax da cena ocorre após o fim da batalha principal. Fora de campo, o bater dos cascos dos cavalos é interrompido por um novo som — o estalo agudo de um tiro de rifle do bandido, que derruba um samurai. Uma pausa longa, na qual ouvimos apenas a forte chuva, enfatiza o momento. O samurai brande a espada furiosamente na direção do chefe dos bandidos, que está com o rifle; soa outro tiro e ele cai para trás, ferido; outra pausa, na qual se ouve apenas a chuva incessante. O samurai ferido mata o chefe dos bandidos. Os outros samurais se reúnem. No fim da cena, os soluços de um jovem samurai, o som distante de relinchos e cascos de cavalos sem cavaleiros, a chuva, todos os ruídos se esvanecem lentamente.

A mixagem relativamente densa desta trilha sonora introduz gradualmente sons que dirigem a nossa atenção para novos elementos narrativos (cascos, gritos de batalha) e, então, modula esses sons em uma corrente harmoniosa. Essa corrente é então pontuada por sons abruptos de volume ou altura incomuns associados a ações narrativas cruciais (os arcos e flechas, os gritos das mulheres, os disparos). De modo geral, a combinação de sons realça a narração irrestrita e objetiva dessa sequência, que nos mostra o que acontece em várias partes do povoado ao invés de nos limitar à experiência de um único participante.

Som e forma fílmica — A escolha e a combinação de materiais sonoros também podem criar padrões que percorrem o filme como um todo. Podemos estudar isso mais prontamente examinando como o cineasta usa uma composição musical. Às vezes, ele seleciona trechos preexistentes de música para acompanhar as imagens, como faz Bruce Conner ao usar porções de "Pini di Roma", de Respighi, como trilha sonora para *A movie*. (Veja pp. 572-3.) Em outros casos, a música é composta para o filme e, nesse caso, o cineasta e o compositor fazem várias escolhas.

O ritmo, a melodia, a harmonia e a instrumentação da música podem afetar vigorosamente as reações emocionais do espectador. Além disso, uma melodia ou frase musical pode estar associada a uma personagem, um cenário, uma situação ou uma ideia específica. *Momento inesquecível* (*Local hero*), um filme sobre um jovem e confuso executivo que deixa o Texas para fechar um negócio em um remoto povoado escocês, usa dois temas musicais principais. Ouve-se uma canção *rockabilly* no Sudoeste urbano, enquanto uma melodia mais lenta, mais pungentemente folcló-

rica, é associada ao povoado à beira-mar. Nas cenas finais, depois que o jovem retornou para Houston, ele se recorda da Escócia com afeição e o filme toca os dois temas simultaneamente.

Em contraste, um único tema musical pode mudar a sua qualidade quando associado a diferentes situações. Em *Arizona nunca mais* (*Raising Arizona*), o pobre herói tem um sonho aterrorizante, no qual vê um motociclista homicida em seu encalço, e a música que acompanha a cena é adequadamente ameaçadora. No fim do filme, porém, o herói tem um sonho em que cria dúzias de crianças, e a mesma melodia, reorquestrada e executada em um andamento calmo, comunica uma sensação de paz e conforto.

"É bem parecido com escrever uma ópera. Há uma porção de forma e estrutura. Temos plena consciência de que O Senhor dos Anéis (Lord of the Rings) *é uma história que foi decomposta em três partes. Minha partitura é uma peça completa, que, musical e tematicamente, foi estruturada com cuidado, para que todas as partes se relacionem."*

— Howard Shore, compositor, *O Senhor dos Anéis*

Ao reordenar e variar motivos musicais, o cineasta pode sutilmente comparar cenas, traçar padrões de desenvolvimento e sugerir significados implícitos. Um exemplo conveniente é a música de Georges Delerue para *Uma mulher para dois* (*Jules et Jim*), de François Truffaut. No geral, a música do filme reflete a Paris de 1912-1913, os anos em que tem lugar a ação; muitas das melodias lembram obras de Claude Debussy e Erik Satie, dois dos compositores franceses mais proeminentes da época. Praticamente toda a partitura é composta de melodias em compasso ¾, muitas delas em tempo de valsa, e todos os temas principais estão em tons relacionados a lá maior. Essas decisões rítmicas e harmônicas ajudam a unificar o filme.

Mais especificamente, os temas musicais estão associados a aspectos específicos da narrativa. Por exemplo, a busca constante de Catherine por felicidade e liberdade fora dos limites convencionais é comunicada quando ela canta a canção "Tourbillon", a qual diz que a vida é uma constante troca de parceiros românticos. Cenários também são evocados em termos musicais. Ouve-se uma melodia toda vez que as personagens estão em um café. À medida que passam os anos, a melodia muda, de uma versão tocada por uma pianola para uma versão mais *jazz*, tocada por um pianista negro.

As relações das personagens tornam-se mais tensas e complicadas ao longo do tempo, e a partitura reflete isso no seu desenvolvimento dos motivos principais. Uma melodia lírica é ouvida pela primeira vez quando Jules, Jim e Catherine visitam o campo e vão de bicicleta para a praia **(7.16)**. Essa melodia "idílica" ressurge em muitos momentos, quando as personagens se unem novamente, mas, à medida que passam os anos, o andamento torna-se mais lento e a instrumentação mais sombria, passando do modo maior para o menor. Outro motivo que ressurge com diferentes roupagens é um tema de "amor perigoso", associado a Jim e Catherine. A valsa grave e cintilante é ouvida pela primeira vez quando ele visita seu apartamento e a vê despejar uma garrafa de vitríolo na pia **(7.17)**. (O ácido, diz ela, é "para olhos que mentem".) A partir daí, esse tema harmonicamente instável, que lembra uma das "Gymnopédies" para



7.16 — Em *Uma mulher para dois*, um idílico passeio de bicicleta no campo introduz o principal tema musical associado às relações das três personagens.



7.17 — Catherine joga fora o vitríolo, que diz ser "para olhos mentirosos".

piano de Satie, é usado para sublinhar o caso de amor vertiginoso de Jim e Catherine. Às vezes, ele acompanha cenas de paixão, mas, outras vezes, acompanha a sua crescente desilusão e desespero.

O tema mais variado é uma frase misteriosa ouvida primeiramente na flauta, quando Jules e Jim encontram uma notável estátua antiga (7.18). Posteriormente, eles conhecem Catherine e descobrem que ela tem o rosto da estátua; uma repetição do motivo musical confirma a comparação. Ao longo de todo o filme, o breve motivo é desenvolvido de maneira desconcertante. A linha de baixo (tocada em cravo ou cordas), que acompanhava suavemente a canção nas madeiras, ganha destaque, criando uma pulsação ininterrupta, muitas vezes rude. Essa valsa de "ameaça" sublinha o flerte de Catherine com Albert e acompanha sua vingança final contra Jim: dirigir o carro, tendo ele como passageiro, para dentro do rio.

Uma vez selecionados os motivos musicais, eles podem ser combinados para evocar associações. Durante a primeira conversa íntima de Jim e Catherine após a guerra, a versão da valsa enigmática, dominada pela linha de baixo, é seguida pelo tema de amor, como se este pudesse afogar o lado ameaçador do caráter de Catherine. O tema de amor acompanha as longas tomadas de *dolly* com Jim e Catherine passeando nas florestas. No fim da cena, porém, quando Jim dá adeus a Catherine, a versão original de seu tema, tocada nas madeiras, relembra o seu mistério e o risco que ele corre apaixonando-se por ela. Similarmente, quando Jim e

"Então, dado esse potencial da música para alterar o humor, ela se torna uma grande fonte de diversão — assim como uma chance de fazer uma cena que funciona bem funcionar muito melhor —, revela a intenção de uma cena que você não capturou na filmagem, entusiasma o público, cria a impressão de que algo está acontecendo quando não está, cria pequenas pedras de toque emocionais, das quais você pode se valer à medida que a história se modifica. Aquela música, que parecia tão inocente e doce no início, pode trazer todo um novo conjunto de sentimentos em novas circunstâncias."

— Jonathan Demme, diretor



7.18 — A câmera descreve lentamente um arco em torno da estátua, enquanto um novo motivo musical é introduzido.



7.19 — A tristeza do final é mitigada pela vivacidade da valsa do turbilhão.

Catherine estão na cama, encarando o fim de seu caso, a voz do narrador diz: "É como se eles já estivessem mortos", enquanto é tocado o tema de amor. A sequência associa a morte ao romance e prenuncia seu destino no final do filme.

Um tipo similar de fusão pode ser encontrado na cena final do filme. Catherine e Jim se afogaram e Jules está assistindo à cremação dos corpos. Enquanto planos dos caixões se dissolvem em planos detalhados do processo de cremação, o motivo enigmático se transforma na sua variante sinistra, o motivo ameaçador. Contudo, quando Jules deixa o cemitério e o narrador comenta que Catherine queria que suas cinzas fossem atiradas ao vento, os instrumentos de corda deslizam para uma versão arrebatadora da valsa do turbilhão (**7.19**). A música do filme, assim, é concluída pela lembrança dos três lados de Catherine que atraíam os homens: seu mistério, sua ameaça e sua vivaz abertura para a experiência. De tais maneiras, uma composição musical pode criar, desenvolver e associar motivos que entram na forma geral do filme.

Dimensões do som fílmico

Vimos do que são compostos os sons e como o cineasta pode aproveitar a ampla diversidade de tipos de som disponíveis. Além disso, a maneira como o som se relaciona com outros elementos do filme confere-lhe novas dimensões. Primeiro porque o som ocupa uma duração, ele tem um **ritmo**. Segundo, o som pode relacionar-se com sua fonte percebida com maior ou menor *fidelidade*. Terceiro, o som comunica uma percepção das condições espaciais em que ocorre. E, quarto, o som se relaciona com eventos visuais que têm lugar em um tempo específico, e essa relação dá a ele uma dimensão *temporal*. Essas categorias revelam que o som em um filme oferece muitas possibilidades criativas ao cineasta.

O ritmo

O ritmo é um dos aspectos mais poderosos do som, pois atua em níveis profundos no nosso corpo. Já o consideramos em relação à *mise-en-scène* (pp. 256-7) e à montagem (pp. 358-9). O ritmo envolve, minimamente, uma *batida*, ou compasso, um *tempo*, ou andamento, e um padrão de *acentos*, ou batidas mais fortes e mais fracas. No domínio do som, todas essas características, naturalmente, são mais reconhecíveis na música do filme, já que, nesta, o ritmo, o tempo e o acento são elementos composicionais básicos. Em nossos exemplos de *Uma mulher para dois*, os motivos podem ser caracterizados como tendo um compasso métrico de ¾, com acento na primeira batida e exibindo um andamento variável — às vezes lento, às vezes rápido.

Também podemos descobrir qualidades rítmicas nos efeitos sonoros. O ritmo pesado de um cavalo de fazenda difere daquele de um cavalo de montaria em pleno galope. O tom reverberante de um gongo pode oferecer um acento ligeiramente descendente, enquanto um espirro repentino oferece um acento breve. Em um filme de gângsteres, o fogo de uma metralhadora cria um ritmo rápido e regular, enquanto os disparos esporádicos de pistolas podem ocorrer em intervalos irregulares.

A fala também tem ritmo. As pessoas podem ser identificadas por marcas sonoras que exibem não apenas frequências e amplitudes características, mas também padrões distintos de andamento e tonicidade silábica. Em *Jejum de amor* (*His girl Friday*), nossa impressão é a de diálogos muito rápidos, mas, na verdade, as cenas são mais sutis ritmicamente. No começo de cada cena, o andamento é comparativamente lento, mas, à medida que a ação se desenvolve, as personagens conversam em um ritmo que se acelera constantemente. Quando a cena diminui de intensidade, o andamento da conversação também diminui. Esse ritmo que sobe e desce marca um arco em cada cena, oferecendo-nos um breve descanso antes de introduzir a complicação cômica seguinte.

O ritmo no som e na imagem: Coordenação — Qualquer consideração dos usos rítmicos do som é complicada pelo fato de que os movimentos nas imagens também possuem ritmo, distinguido pelos mesmos princípios de compasso, andamento e acento. Além disso, a montagem tem um ritmo. Como vimos, uma sucessão de planos curtos ajuda a criar um andamento rápido, ao passo que os planos mantidos por mais tempo tendem a desacelerar o ritmo.

Na maioria dos casos, os ritmos da montagem, do movimento na imagem e do som estão todos em cooperação. Possivelmente, a tendência mais comum é o cineasta criar uma correspondência mútua de ritmos visuais e sonoros. Em uma sequência de dança em um musical, as figuras se movem em um ritmo determinado pela música. No entanto, a variação sempre é possível. No número "Waltz in swing time", em *Ritmo louco* (*Swing time*), a dança de Fred Astaire e Ginger Rogers se desenvolve rapidamente, no andamento da música. No entanto, nenhum corte rápido acompanha a cena. Na verdade, a cena é composta de um único plano prolongado a partir de plano de conjunto.

Outro protótipo de íntima coordenação entre movimento de tela e som surge nos filmes de animação de Walt Disney nos anos 1930. Mickey Mouse e outras personagens de Disney muitas vezes se movem em exata sincronia com a música, mesmo quando não estão dançando. (Como vimos, tal exatidão era possível porque a trilha sonora era gravada antes de serem feitos os desenhos.) A técnica de conseguir a correspondência de movimento e música ficou conhecida como *Mickey Mousing*.

Outros filmes que não musicais e desenhos animados exploram correspondências entre ritmos musicais e pictóricos. *O último dos moicanos* (*The last of the mohicans*), de Michael Mann, culmina em uma perseguição e luta ao longo de uma crista na montanha. Alice foi capturada pelo renegado Magua, e Hawkeye, Uncas e Chingachgook correm pelo caminho para resgatá-la. Poderíamos esperar então a padronizada e trovejante música de ação, mas o que ouvimos é uma grave e rápida dança escocesa, tocada inicialmente em violino, bandolim e cravo. A melodia foi ouvida antes, em uma cena de dança no forte, de modo que ela funciona para relembrar os romances dos dois casais, mas, no caso, confere à cena uma energia propulsora. Lutas corpo a corpo se destacam em confronto com a música pulsante. No fim, o tema se expande para toda a orquestra, mas o mesmo ritmo implacável governa a ação. Quando Alice está na beira do abismo, hesitante, prestes a pular, acordes sombrios repetem um pulsar que vai e vem, como se o tempo houvesse parado.

No clímax da cena, Chingachgook corre para a luta, e figuras musicais mais rápidas, tocadas pelas cordas, relembram a melodia de dança anterior. Seu ataque a Magua compõe-se de quatro golpes precisos de machadinha; cada golpe coincide com a terceira batida em uma série de medidas musicais. No momento final do combate, os dois guerreiros estavam imóveis, um diante do outro. O plano dura três batidas. Na quarta batida, Chingachgook desfere o golpe mortal. Enquanto Magua cambaleia, o pulso da música é substituído por um acorde sustentado nas cordas. *O último dos moicanos* sincronizou música de dança com ritmos visuais, mas o resultado não lembra o *Mickey Mousing*. O compasso pulsante de 4/4, as batidas acentuadas e a melodia saltitante dão aos movimentos precisos dos heróis uma graça coreográfica.

Ritmo e som na imagem: Disparidades — O cineasta também pode escolher criar uma disparidade entre os ritmos de som, montagem e imagem. Uma das opções mais comuns é editar cenas de diálogo de maneiras que vão contra os ritmos naturais da fala. Em nosso exemplo de sobreposição de diálogos de *Caçada ao outubro vermelho* (7.11-7.13), a montagem não coincide com as batidas acentuadas, cadências ou pausas da fala do oficial. Assim, a montagem suaviza as mudanças de plano e enfatiza as palavras e expressões faciais do Capitão Ramius. Se um cineasta quiser enfatizar o falante e a fala, os cortes geralmente ocorrem em pausas ou pontos de parada naturais da fala. McTiernan usa esse tipo de corte rítmico em outros momentos do filme.

O cineasta pode contrastar o ritmo do som e da imagem de maneiras mais perceptíveis. Por exemplo, se a fonte do som encontra-se principalmente fora de campo, o cineasta pode utilizar o comportamento das figuras na tela para criar um contrarritmo expressivo. Perto do fim de *Legião invencível* (*She wore a yellow ribbon*), de John Ford, o velho capi-

tão da cavalaria Nathan Brittles vê seus soldados saírem do forte logo depois de ele se aposentar. Ele lamenta abandonar o serviço e deseja ir com a patrulha. O som da cena é composto de dois elementos: a alegre canção-título, cantada pelos cavaleiros que estão partindo, e os ruídos acelerados dos cascos dos cavalos. No entanto, apenas alguns dos planos mostram os cavalos e cantores, que cavalgam em um ritmo que corresponde ao som. Em vez disso, a cena concentra nossa atenção em Brittles, de pé, quase imóvel, ao lado de seu cavalo. O contraste do ritmo musical vigoroso e das imagens estáticas do solitário Brittles funciona expressivamente para enfatizar seu pesar por ter de ficar para trás pela primeira vez em muitos anos.

Às vezes, a música de acompanhamento pode até parecer ritmicamente inadequada às imagens. Em *Quatro noites de um sonhador* (*Quatre nuits d'un rêveur*), Robert Bresson apresenta de tempos em tempos planos de um grande *nightclub* flutuante em cruzeiro pelo Sena. O movimento da embarcação é lento e suave e, no entanto, a trilha sonora é a animada música de calipso. (É apenas em uma cena posterior que descobrimos que a música vem de uma banda a bordo do barco.) A estranha combinação de um andamento sonoro rápido com a lenta passagem do barco cria um efeito de langor e mistério.

Jacques Tati faz algo similar em *Play time, Tempo de diversão* (*Play time*). Em uma cena do lado de fora de um hotel parisiense, turistas embarcam em um ônibus para visitar um *nightclub*. Enquanto a fila lentamente sobe os degraus, começa uma ruidosa melodia de *jazz*. A música nos espanta porque parece inadequada às imagens. Na verdade, ela acompanha primariamente a ação da cena seguinte, na qual alguns carpinteiros carregam desajeitadamente uma grande vidraça e parecem estar dançando no ritmo da música. Ao começar a música rápida em uma cena anterior de ritmo visual mais lento, Tati cria um efeito cômico e prepara a transição para um novo local.

Em *La jetée*, de Chris Marker, o contraste entre ritmo visual e ritmo sonoro domina o filme inteiro. *La jetée* é composto quase que inteiramente de planos imóveis; exceto por um minúsculo gesto, todo o movimento das imagens é eliminado. No entanto, o filme utiliza narração, música e efeitos sonoros de ritmo geralmente rápido e constantemente acentuado. Apesar da ausência de movimento, o filme não parece pouco cinematográfico, em parte porque oferece uma interação dinâmica de ritmos audiovisuais.

Estes exemplos sugerem algumas das maneiras pelas quais os ritmos podem ser combinados. Contudo, naturalmente, a maioria dos filmes varia os seus ritmos. Uma mudança de ritmo pode funcionar para deslocar nossas expectativas. Na famosa batalha sobre o gelo em *Alexander Nevsky* (*Aleksandr Nevsky*), Sergei Eisenstein desenvolve o som a partir de andamentos lentos, depois rápidos e novamente lentos. Os 12 primei-

ros planos da cena mostram o exército russo antecipando o ataque dos cavaleiros teutônicos. Os planos são de extensão moderada e contêm muito pouco movimento. A música é comparavelmente lenta, composta de acordes breves e distintamente separados. Então, à medida que o exército teutônico surge no horizonte, o movimento visual e o andamento da música aumentam rapidamente e a batalha tem início. No fim da batalha, Eisenstein cria outro contraste com uma longa passagem de música lenta e lamentosa e majestosos planos de *dolly*, mas com pouco movimento de figuras.

Fidelidade

Quando falamos em *fidelidade*, não estamos nos referindo à qualidade da gravação. Em nosso sentido, fidelidade refere-se ao grau em que o som é fiel à fonte como a concebemos. Se um filme mostra um cachorro latindo e ouvimos um ruído de latidos, esse som é fiel à sua fonte; o som mantém a fidelidade. Se, porém, a imagem do cachorro latindo é acompanhada pelo som de um gato miando, ocorre uma disparidade entre som e imagem — uma falta de fidelidade.

No nosso ponto de vista, a fidelidade não tem nenhuma relação com o que originalmente emitiu o som na produção. Como vimos, o cineasta pode manipular o som independentemente da imagem. Acompanhar a imagem de um cachorro com o miado não é mais difícil do que acompanhar a imagem com um latido. Se o espectador considera que o som provém da sua fonte no mundo diegético do filme, então, ele é fiel, independentemente de sua fonte efetiva na produção.

A fidelidade, portanto, é puramente uma questão de expectativa. Mesmo que o cachorro emita um latido na tela, é possível que na produção o latido tenha vindo de um cão diferente ou tenha sido sintetizado eletronicamente. Não sabemos como soam realmente armas a *laser*, mas aceitamos como plausível o som que elas produzem em *O retorno de Jedi* (*Return of the Jedi*). (Na produção, o som foi feito percutindo os cabos de sustentação de uma torre de rádio.)

Quando percebemos que um som é infiel à sua fonte, essa consciência geralmente é usada para efeitos cômicos. Em *As férias do Sr. Hulot*, boa parte do humor vem do abrir e fechar da porta de uma sala de jantar. Em vez de simplesmente gravar uma porta real, Tati insere um som metálico, como o de uma corda de violoncelo beliscada, cada vez que a porta balança. Além de engraçado em si, o som funciona para enfatizar os padrões rítmicos criados por garçons e clientes passando pela porta. Como muitas das piadas em *As férias do Sr. Hulot* e em outros filmes de Tati se baseiam em ruídos extravagantemente infiéis, seus filmes são bons espécimes para o estudo do som.

Como no caso dos enquadramentos de câmera alta ou baixa, não temos nenhuma receita que nos permita interpretar toda manipulação da fidelidade como cômica. Alguns sons infiéis têm funções sérias. Em *Os trinta e nove degraus* (*The thirty nine steps*), de Alfred Hitchcock, uma proprietária descobre um cadáver em seu apartamento. Um plano de seu rosto enquanto ela grita é acompanhado pelo assobio de um trem; então, a cena muda para um trem de verdade. Embora o assobio não seja um som fiel para a imagem de uma pessoa gritando, ele fornece uma transição dramática.

Em alguns casos, a fidelidade pode ser manipulada com uma mudança no volume. Um som pode parecer absurdamente estridente ou suave em relação a outros sons no filme. *Fogueira da paixão* (*Possessed*), de Curtis Bernhardt, alterna o volume de maneiras que não são fiéis às fontes. A personagem principal mergulha cada vez mais fundo na doença mental. Em uma cena, ela está sozinha em seu quarto, muito aflita, em uma noite de chuva, e a narrativa nos limita ao mesmo alcance de conhecimento dela. Porém, recursos sonoros permitem que a narrativa também consiga profundidade subjetiva. Começamos a ouvir coisas que ela ouve; o tique-taque de um relógio e as gotas de chuva têm seu volume amplificado. No caso, a mudança na fidelidade funciona para sugerir um estado psicológico, um movimento da percepção exacerbada da personagem para a pura alucinação.

"[O som] não tem de ser efeitos sonoros grandes, tradicionais, agressivos. Você consegue, especialmente, dizer uma porção de coisas sobre o filme com ambiências — sons para as coisas que você não vê. Dá para dizer muito sobre onde eles estão situados geograficamente, qual é o momento do dia, em que parte da cidade eles estão, em que tipo de país eles estão, qual é a estação do ano. Se você vai escolher um grilo, precisa escolher um grilo não por razões estritamente geográficas. Se há certo grilo com uma pulsação e um ritmo, ele aumenta a tensão de uma cena."

— Gary Rydstrom, editor de som

O espaço

O som tem uma dimensão especial porque vem de uma *fonte*. Nossas crenças sobre essa fonte têm um poderoso efeito na maneira como entendemos o som.

Som diegético *x* som não diegético — Para fins de análise da forma narrativa, descrevemos os acontecimentos que ocorrem no mundo da história como *diegéticos* (p. 383). Por essa razão, o **som diegético** é o som que tem sua fonte no mundo da história. As palavras ditas pelas personagens, os sons feitos por objetos na história e a música representada como proveniente de instrumentos no espaço da história são todos sons diegéticos.

Muitas vezes é difícil perceber o som diegético como tal. Pode parecer que ele vem naturalmente do mundo do filme. Porém, como vimos na sequência do jogo de pingue-pongue em *As férias do Sr. Hulot*, quando o jogo se torna abruptamente silencioso para permitir que ouçamos a ação no primeiro plano, o cineasta pode manipular o som diegético de maneiras que não são absolutamente realistas.

Ou, então, há o **som não diegético**, que é representado como proveniente de uma fonte fora do mundo da história. A música acrescentada



7.20 — Efeitos sonoros não diegéticos criam comédia em *O milhão* ao desenvolver uma espécie de trocadilho audiovisual.

para realçar a ação do filme é o tipo mais comum de som não diegético. Quando Roger Thornhill está escalando o Monte Rushmore em *Intriga internacional* (*North by northwest*) e se ouve a música tensa, não esperamos ver uma orquestra empoleirada no flanco da montanha. Os espectadores entendem que a música do filme é uma convenção e não provém do mundo da história. O mesmo é válido para o chamado narrador onisciente, a voz sem corpo que nos oferece informações, mas não pertence a nenhuma das personagens do filme. Um exemplo é *Soberba* (*The magnificent Ambersons*), em que o diretor, Orson Welles, profere a narração não diegética.

Efeitos sonoros não diegéticos também são possíveis. Em *O milhão* (*Le million*), várias personagens estão atrás de um velho casaco que tem um bilhete de loteria premiado no bolso. A perseguição converge nos bastidores da ópera, onde as personagens correm e se esquivam umas das outras, jogando o casaco para seus cúmplices. Mas, em vez de colocar os sons como provenientes do espaço concreto da perseguição, o diretor René Clair utiliza um *fade-in* para introduzir os sons de um jogo de futebol. Como as manobras da perseguição realmente parecem uma jogada de futebol norte-americano, com o casaco servindo de bola, isso realça a comicidade da sequência (**7.20**). Apesar de ouvirmos uma multidão torcendo e o apito de um juiz, não supomos que as personagens presentes estejam produzindo esses sons.

Filmes inteiros podem ser feitos com trilhas sonoras completamente não diegéticas. *A movie*, de Conner, *Scorpio rising*, de Kenneth Anger, e *War requiem*, de Derek Jarman, usam apenas música não diegética. Similarmente, muitos documentários de arquivos não incluem nenhum som diegético; em vez disso, o comentário com voz e a música orquestral guiam nossa reação às imagens.

Como acontece com a fidelidade, a distinção entre som diegético e não diegético não depende da fonte real do som no processo de feitura do filme. Antes, depende de nosso entendimento das convenções do ver um filme. Sabemos que certos sons são representados como provenientes do mundo da história, ao passo que outros são representados como provenientes de fora do espaço dos acontecimentos da história. Tais convenções de recepção são tão comuns que geralmente não temos de pensar sobre que tipo de som estamos ouvindo em qualquer momento.

Em muitas ocasiões, porém, a narração de um filme deliberadamente esmaece as fronteiras entre as diferentes categorias espaciais. Tal jogo com a convenção pode ser usado para criar um efeito enigmático ou surpreendente no público, para criar humor ou ambiguidade ou para outros propósitos.

Recursos do som diegético — Sabemos que o espaço da ação narrativa não se limita ao que conseguimos enxergar na tela em qualquer momen-

to. O mesmo é verdadeiro no caso do som. No último plano de nossa cena de *Caçada ao outubro vermelho*, ouvimos o oficial falando, enquanto vemos um plano apenas com o Capitão Ramius ouvindo o oficial (7.13). No início do ataque ao povoado em *Os sete samurais*, nós, juntamente com os samurais, ouvimos os cascos dos cavalos dos bandidos antes de vermos um plano deles. Esses casos nos lembram que o som diegético pode vir de dentro do campo ou de fora do campo, dependendo da localização da fonte, dentro ou fora do quadro.

O **som *off*** é crucial para a nossa experiência de um filme, e os cineastas sabem que ele pode economizar tempo e dinheiro. Um plano pode mostrar apenas um casal sentado nas poltronas de um avião, mas se ouvirmos o motor pulsando, outros passageiros conversando e o rangido de um carrinho de bebidas, imaginaremos um avião em voo. O som *off* pode criar a ilusão de um espaço maior do que aquele que efetivamente vemos, como nas sequências da prisão sombria em *O silêncio dos inocentes* (*The silence of the lambs*). Também pode moldar nossa percepção de como uma cena se desenvolverá (7.21-7.23).

A técnica pode fornecer informação muito economicamente. Em *Zodíaco* (*Zodiac*), vemos o repórter alcoólatra Avery despertando depois de dormir no carro. Ele se senta abruptamente; ouvimos o tilintar de garrafas no chão; o som confirma nossa suspeita de que ele passou outra noite bebendo.

Usado com planos de ponto de vista óptico, o som *off* pode restringir a narrativa, guiando-nos para o que a personagem está percebendo. Em *Onde os fracos não têm vez* (*No country for old men*), Llewelyn Moss está entocado em um quarto de hotel com uma sacola de dinheiro, escondendo-se de seu implacável perseguidor, Anton Chigurh. Quando ele percebe que um dispositivo de rastreamento foi escondido entre as notas, a narração se limita unicamente ao que Moss vê e ouve. Ele tenta chamar a recepção; ouvimos o telefone tocando a distância e, portanto, como ele, inferimos que Chigurh matou o funcionário.

A textura sonora é muito detalhada, realçando os leves ruídos de Moss mexendo-se na cama e desligando a lâmpada. Então ouvimos, tendo como fundo o som abafado do vento, os passos que se aproximam regularmente no *hall*, acompanhados pelo sinal rápido de um dispositivo localizador. O ponto de vista óptico confirma a chegada de Chigurh: vemos a sombra de seus pés no espaço sob a porta. Moss engatilha a arma, criando um clique que parece anormalmente alto e próximo. As sombras se afastam e ouvimos o rangido leve de uma lâmpada sendo desparafusada no *hall*, o que elimina a faixa de luz sob a porta. O clímax auditivo da cena é a explosão metálica da tranca da porta impelida para dentro do quarto. A narrativa de *Onde os fracos não têm vez* criou suspense, restringindo a visão e o som ao âmbito de conhecimento de Moss. (Para um caso mais complexo, veja "A closer look".)



7.21 — Em *Jejum de amor*, Hildy entra na sala de imprensa para escrever sua reportagem final. Enquanto conversa com os outros repórteres, ouve-se uma batida alta de uma fonte fora de campo, e eles olham para a esquerda.



7.22 — Hildy e outro repórter caminham até a janela e...



7.23 — ...veem a forca sendo preparada para uma execução.

UM OLHAR DE PERTO

O som off e o ponto de vista óptico: A troca do dinheiro em Jackie Brown

O corte com ponto de vista óptico pode ser muito poderoso, como vimos ao examinar *Janela indiscreta* (*Rear window*) (pp. 378-9). Agora estamos em posição de ver — e ouvir — como ele pode ser coordenado com o som dentro e fora de campo. *Jackie Brown*, de Quentin Tarantino, oferece um exemplo esclarecedor porque, de certo modo, no espírito de nossa sequência de *Carta da Sibéria* (pp. 410-2), exibe a mesma sequência de ações três vezes, com trilhas sonoras variadas. Ao contrário do filme de Chris Marker, porém, *Jackie Brown* mostra a cena como foi experimentada por diferentes personagens.

Jackie tem de entregar mais de meio milhão de dólares em dinheiro ao perigoso negociante de armas Ordell. Este enviou a namorada, Melanie, e seu sócio, Louis, para recolher o dinheiro em um provador de uma loja de roupas. Jackie, no entanto, está fazendo o seu próprio jogo. Ela concordou em ajudar os agentes federais a prender Ordell, mas também recrutou o agente de fianças Max Cherry para ajudá-la a trocar as sacolas de compras e deixar Ordell de mãos vazias. Esta ação da história é apresentada três vezes no enredo, cada vez com o acréscimo de uma camada ao nosso entendimento do que está realmente acontecendo. Valeria a pena estudar os cuidadosos toques auditivos nessas três sequências, como a repetição do som ambiente da loja e a delicada sonoplastia para reproduzir passos, ruídos com tecidos e outros. Aqui, vamos nos concentrar na subjetividade óptica e no som *off* porque essas técnicas são cruciais para tornar a tripla reprodução clara para o público. Elas também servem para contrastar os intermediários briguentos e ineptos de que Ordell se vale com os cheios de si Jackie e Max.

A primeira versão da sequência limita-nos ao alcance do conhecimento de Jackie. Ela experimenta um terno e a vendedora diz: "Uau, você ficou ótima!" **(7.24)**. Jackie volta aos provadores e espera por Melanie. Ouvimos Melanie chegando, fora de campo, e Tarantino nos mostra os sapatos dela do ponto de vista de Jackie. Depois que Melanie vai embora, Jackie guarda o dinheiro novamente em uma bolsa de compras que deixa no cubículo antes de sair correndo. Apressadamente, ela paga a vendedora,



7.24 — A primeira versão da sequência: A vendedora diz a Jackie, "Uau, você ficou ótima!".



7.25 — Depois de deixar o dinheiro no provador, Jackie vai embora correndo, fingindo estar aflita. A vendedora chama: "Espere! O seu troco!".



7.26 — A segunda versão: Quando Melanie e Louis vão em direção à loja, a câmera os acompanha em *dolly* para a direita, passando por Max Cherry no primeiro plano.



7.27 — Enquanto Melanie e Louis se aproximam, ouvimos, suavemente, "Uau, você ficou ótima!".



7.28 — A câmera faz panorâmica horizontal para destacar Jackie e a vendedora, enquanto Jackie diz que vai comprar a roupa. A perspectiva sonora aumenta o volume do diálogo e o torna mais claro, enfatizando que se trata de uma repetição da cena que acabamos de testemunhar. Compare com 7.22.



7.29 — Brigando diante dos cabides, Louis agarra o braço de Melanie e ela reage: "Ei, me solta!".

que chama por ela: "Espere! O seu troco!", agitando as notas (**7.25**). Jackie sai da loja no *shopping center* e chama os agentes federais, gritando que Melanie roubou sua bolsa.

Tarantino faz um *flashback* de uma fase anterior da ação, com Louis e Melanie chegando à loja. Enquanto a câmera os segue (**7.26**, **7.27**), ouvimos a vendedora dizendo, fora de campo: "Uau, você ficou ótima!". A câmera faz panorâmica horizontal de Jackie e da vendedora (**7.28**). O som *off* motivou a exibição desse diálogo novamente, e o volume pouco natural do som garante o entendimento de que estamos entrando na cena em um ponto que já testemunhamos. Louis e Melanie tentam passar despercebidos, e Melanie se distrai com o traje notável de Jackie. Quando Melanie provoca Louis por seu nervosismo, este torce o braço dela, que explode: "Ei, me solta!" (**7.29**).

Tarantino agora usa o som *off* para testar o intelecto pobre de Louis. Louis olha para baixo, para as camisas que está remexendo (**7.30**), e ouvimos um toque de telefone fora de campo. Louis não ergue o olhar, mas agora temos um plano da vendedora respondendo (**7.31**). O que chama a atenção

UM OLHAR DE PERTO

de Louis é Melanie, que entra abruptamente nos provadores. Olhando desconfortavelmente para os lados, Louis vê Max, que ele reconhece vagamente; os dois homens trocam olhares em campo/contracampo. Então, Melanie sai apressadamente dos provadores e Louis se junta a ela. Eles saem brigando para decidir quem fica com a sacola.

A cena é repetida uma terceira vez, agora determinada pelo alcance do conhecimento de Max. A segunda versão sugeria sua presença na loja, quando o plano de *dolly* acompanhando Melanie e Louis passa por ele em primeiro plano (7.26). Vemos ele entrar e observar, esperando calmamente o começo do engodo. Mais uma vez Jackie saiu usando o traje e a vendedora diz: "Uau, você ficou ótima!". Agora, porém, a interação é observada do ponto de vista de Max (**7.32**, **7.33**). A trilha sonora faz gradualmente diminuir o volume do diálogo entre a vendedora e Jackie e aumenta o da briga entre Melanie e Louis. Max volta sua atenção para eles e então novamente para Jackie e a vendedora. Aqui, a mixagem do som é bem subjetiva, comunicando o deslocamento da atenção de Max entre as duas conversas.

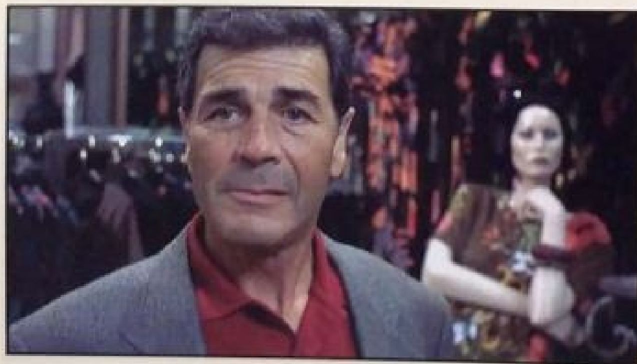
Enquanto Max assiste à ação no balcão, ouvimos Louis e Melanie brigando, e isto motiva outro deslocamento na atenção de Max, a tempo de ele ouvi-la exclamar: "Ei, me larga!" (**7.34**, **7.35**). O toque do telefone impele o olhar dele para a vendedora (**7.36**,



7.30 — Louis examina as camisas. No fim da cena, um telefone soa fora de campo.



7.31 — A vendedora atende, mas não é o ponto de vista de Louis; é algo próximo do que poderíamos ver se ele *tivesse* erguido o olhar.



7.32 — Terceira versão: Fingindo matar tempo na loja, Max volta sua atenção para Jackie...



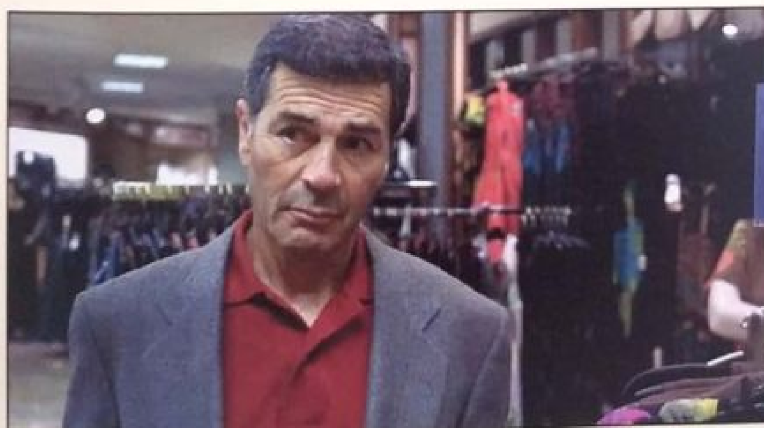
7.33 — ...justamente quando a vendedora exclama: "Uau, você ficou ótima!". A repetição da fala nos ancora na ação que conhecemos. O enquadramento do ponto de vista óptico de Max varia, o que vimos em 7.24 e 7.28.



7.34 — Depois que Jackie sai do provador, Max volta sua atenção para Melanie e Louis, a tempo de ouvi-la dizer: "Ei, me deixa!".



7.35 — O deslocamento de atenção é comunicado por um plano de ponto de vista. Compare com 7.29.



7.36 — Max esteve estudando o casal, mas o som de um telefone fora de campo o faz voltar seu olhar.

UM OLHAR DE PERTO

7.37), mas ele também mantém Melanie em mente. Um pouco antes de Louis perceber, Max observa Melanie a caminho de sua missão. Louis examina desajeitadamente a loja, mas Max está calmo e concentrado. Cada som *off* chama sua atenção para o que é crucial no plano. Depois que Melanie e Louis saem, é pelos olhos de Max que vemos a partida de Jackie, com a vendedora gritando: "Espere! O seu troco!" (**7.38**). Max faz uma pausa, depois vai na direção do provador para recuperar a sacola e a fortuna.

Ao reapresentar ações, ruídos e linhas de diálogo centrais, as repetições expõem a mecânica da interação convincentemente. As variações entre a segunda e a terceira sequências permitem a Tarantino caracterizar os bandidos. Max está mais alerta do que Louis e Melanie, e os sons fora de campo o impelem a deslocar sua atenção precisamente. Além disso, cada versão dos acontecimentos da história está cuidadosamente aninhada na seguinte: Jackie e a vendedora, depois Jackie e a vendedora observadas por Melanie e Louis, depois todos os outros observados por Max, que completa a troca do dinheiro. Som e imagem trabalham juntos para expor cada camada e expandir nossa apreciação do intricado golpe de Jackie.



7.37 — A vendedora atende à chamada. (Compare com 7.31.) Essa distração leva Melanie a aproveitar o momento e entrar no provador, vigiada por Max e, finalmente, Louis.



7.38 — Depois que a falsa troca foi feita, Jackie sai e corre para o balcão. Max assiste à transação e, do seu ponto de vista, vemos Jackie sair correndo e a vendedora chamando: "Espere! O seu troco!". Compare com 7.25. Agora, Max caminha até o balcão. A aproximação será apresentada, em conformidade com o resto da sequência, como seu ponto de vista óptico.

Às vezes, o som *off* pode tornar menos restrita a narrativa do filme. Em *No tempo das diligências* (*Stagecoach*), a diligência está fugindo desesperadamente de um bando de índios. A munição está acabando e tudo parece perdido até que uma tropa da cavalaria chega repentinamente. No entanto, Ford não apresenta a situação assim cruamente. Ele mostra um meio primeiro plano de um dos passageiros, Hatfield, que acaba de descobrir que só tem sua última bala (7.39). Ele olha para fora de campo, para a direita, e ergue a arma (7.40). A câmera faz panorâmica para a direita, sobre uma mulher rezando, Lucy. Durante tudo isso, música orquestral, incluindo clarins, toca não diegeticamente. Sem ser vista por Lucy, a arma entra no quadro pela esquerda, quando Hatfield se prepara para matá-la, para que não seja capturada pelos índios (7.41). Antes que ele atire, porém, ouve-se um disparo fora de campo, e a mão e a arma de Hatfield descem para fora do quadro (7.42). A música de clarim torna-se um pouco mais proeminente. A expressão de Lucy muda quando ela diz: "Está ouvindo? Está ouvindo? É um clarim. É o toque de carga" (7.43). Só então Ford corta para a cavalaria correndo na direção da diligência.

Em vez de mostrar a cavalaria cavalgando para o resgate, a narrativa do filme usa o som *off* para restringir nossa consciência do desespero inicial dos passageiros e sua crescente esperança ao ouvirem o som distante. O som do clarim também surge imperceptivelmente da música não diegética. Apenas a fala de Lucy nos diz que se trata de um som diegético que sinaliza o seu resgate, ponto em que a narrativa se torna muito menos restrita.



7.39 — *No tempo das diligências.*

O som diegético abriga outras possibilidades. Muitas vezes, um cineasta usa o som para representar o que uma personagem está pensando. Ouvimos a voz da personagem falando seus pensamentos apesar de seus lábios não se moverem; presume-se que as outras personagens não possam ouvir esses pensamentos. No caso, a narrativa usa o som para obter subjetividade, oferecendo-nos informações sobre o estado mental da personagem. Tais pensamentos pronunciados são comparáveis às imagens mentais na trilha visual. Uma personagem também pode lembrar-se de



7.40 — *No tempo das diligências.*



7.41 — *No tempo das diligências.*



7.42 — *No tempo das diligências.*



7.43 — *No tempo das diligências.*

palavras, trechos de música ou acontecimentos representados por efeitos sonoros. Nesse caso, a técnica é comparável a um *flashback* visual.

O uso do som para penetrar na mente da personagem é tão comum que precisamos distinguir entre som diegético interno e externo. O **som diegético externo** é aquele que nós, como espectadores, consideramos ter uma fonte física na cena. O **som diegético interno** é aquele que vem de dentro da mente da personagem; ele é subjetivo. Os sons não diegéticos e diegéticos internos são muitas vezes chamados de **sons *over*** porque eles não provêm do espaço real da cena. O som diegético interno não pode ser ouvido por outras personagens.

Na versão de *Hamlet* de Laurence Olivier, por exemplo, o cineasta apresenta os famosos solilóquios de Hamlet como monólogos interiores. Hamlet é a fonte dos pensamentos que ouvimos representados como fala, mas as palavras estão apenas em sua mente, não no ambiente objetivo. Gus Van Sant emprega uma tática similar em *Paranoid Park*. Um adolescente fugindo de um horrível acidente é atormentado por vozes interiores, algumas delas *flashbacks* auditivos. Ao fazer trechos de diálogo irromperem de diferentes canais de estéreo e com diferentes graus de clareza, Van Sant apresenta o garoto confuso com o que fazer em seguida.

David Lynch faz do monólogo interior um recurso central em *Duna* (*Dune*), em que quase todos os personagem principais têm trechos com observações diegéticas interiores. Não são longos solilóquios, mas, antes, frases razoavelmente breves inseridas em pausas de cenas com conversações normais. O resultado é uma narrativa onisciente que inesperadamente mergulha na subjetividade mental. Os pensamentos das personagens que encontram voz às vezes se entrelaçam tão cerradamente com o diálogo externo que criam um comentário descritivo simultâneo à ação da cena.

Filmes recentes têm remodelado ainda mais as convenções do som diegético interior. Agora, um monólogo interior pode não ser assinalado por planos próximos de uma personagem que está pensando, como em *Hamlet* e *Duna*. Wong Kar-wai e Terrence Malick às vezes inserem os pensamentos de uma personagem, na forma de fala, em cenas em que a personagem não é proeminente ou sequer visível. Em *Anjos caídos* (*Duo luo tian shi*), de Wong, quando a voz de um assassino profissional reflete sobre o seu trabalho, vemos planos distantes dele misturados com vários planos da mulher que arranja seus contratos. Em *Além da linha vermelha* e *O novo mundo* (*The new world*), de Malick, ouvem-se as personagens divagando durante longas sequências de montagem em que elas sequer aparecem. Esses monólogos flutuantes chegam a lembrar uma narração em voz *over* mais tradicional. Essa impressão é reforçada quando o monólogo interior usa o tempo passado, como se a ação que estamos vendo na tela estivesse sendo recordada posteriormente.



7.44 — Enquanto a câmera faz um *travelling* passeando pelos leitores em *Asas do desejo*, ouvimos seus pensamentos como um murmúrio pulsante de muitas vozes em muitas línguas.

Um tipo diferente de som diegético interno ocorre em *Asas do desejo* (*Der himmel über Berlin*), de Wim Wenders. Dúzias de pessoas estão lendo em uma grande biblioteca pública (**7.44**). A propósito, a sequência também constitui uma interessante exceção à regra de que uma personagem não pode ouvir o som diegético interno de outra. A premissa do filme é que Berlim é patrulhada por anjos invisíveis que *podem* sintonizar os pensamentos humanos. É um bom exemplo de como as convenções de um gênero (aqui, o filme de fantasia) e o contexto narrativo específico de um filme podem modificar um recurso tradicional.

Resumindo: o som pode ser diegético (dentro do universo ficcional [da história]) ou não diegético (fora do universo ficcional). Se for diegético, pode estar em campo ou fora de campo e ser interno (subjetivo) ou externo (objetivo).

Jogando com a distinção diegético/não diegético — Na maioria das sequências, as fontes dos sons são claramente diegéticas ou não diegéticas. Alguns filmes, porém, esmaecem a distinção entre som diegético e não diegético, como vimos na cena do resgate da cavalaria em *No tempo das diligências*. Como estamos acostumados a identificar a fonte de um som facilmente, um filme pode tentar tapear as nossas expectativas.

Em *Banzé no Oeste* (*Blazing Saddles*), de Mel Brooks, ouvimos o que pensamos ser o acompanhamento não diegético da cavalgada de um caubói na pradaria — até que ele passa por Count Basie e sua orquestra (**7.45, 7.46**). A piada depende de uma inversão de nossas expectativas a respeito da convenção da música não diegética. Um exemplo mais elaborado é a versão musical de 1986 de *A pequena loja dos horrores* (*Little shop of horrors*). No filme, um trio de cantoras passeia por muitas cenas, oferecendo um comentário musical sobre a ação sem que nenhuma das personagens as perceba. (Para complicar as coisas, as três cantoras tam-



7.45 — O herói de *Banzé no Oeste* cavalga garbosamente pelo deserto, acompanhado por música aparentemente não diegética...



7.46 — ...até que ele passa pela orquestra de Count Basie, tocando dentro do mundo da narrativa.



7.47 — Nesta cena de *Soberba*, a mulher com a xícara de chá faz uma observação sobre os futuros filhos de Isabel Amberson...



7.48 — ...que a voz extradiegética do narrador corrige no plano seguinte.



7.49 — Quando a mulher parece responder ao narrador, o filho de Isabel surge.

bém aparecem em papéis diegéticos menores e, então, realmente interagem com as personagens principais.)

Mais complicado é um momento em *Soberba*, quando Orson Welles cria uma interação incomum entre sons diegéticos e não diegéticos. Um prólogo do filme delineia a história da família Amberson e o nascimento do filho, George. Vemos um grupo de mulheres fofocando sobre o casamento de Isabel Amberson e prevendo que ela terá "o pior e mais mimado bando de crianças que a cidade jamais verá" (7.47). A cena apresenta diálogo diegético. Depois que a conversa termina, o narrador não diegético retoma sua descrição da história da família. Em um plano da rua vazia, ele diz: "A profetisa mostrou-se errada meramente em um detalhe: Wilbur e Isabel não tiveram *filhos*. Tiveram apenas um". Nesse ponto, porém, ainda no plano de rua, ouvimos a voz da fofoqueira novamente: "Só um! Mas eu gostaria de saber se ele não é mimado o suficiente por um monte deles" **(7.48)**. Após a fala, o narrador prossegue: "Novamente, ela não encontrou quem a contestasse. George Amberson Minifer, o único neto do major, foi um terror principesco". Durante a descrição, uma charrete segue pela rua e vemos George pela primeira vez **(7.49)**. Na interação, a mulher parece responder ao narrador, apesar de termos de supor que ela não pode ouvir o que ele diz. (Afinal, ela é personagem da história e ele não.) Aqui, Welles brinca, desviando-se do uso convencional para enfatizar a chegada da personagem principal da história e a hostilidade que as pessoas da cidade sentem por ela.

Essa passagem de *Soberba* justapõe sons diegéticos e não diegéticos de uma maneira desconcertante. Em outros filmes, um único som pode ser ambíguo ao se enquadrar em qualquer uma das categorias. Na abertura de *Apocalypse now*, os ruídos do ventilador no teto e das pás do helicóptero são claramente diegéticos, mas Francis Ford Coppola os acompanha com a canção "The end", dos Doors. Isso poderia ser considerado como parte subjetiva da fantasia vietnamita da personagem ou como não diegética — um acompanhamento externo sobre a ação, à maneira da música normal de cinema.

Similarmente, em um ponto importante de *Magnólia* (*Magnolia*), de Paul Thomas Anderson, várias personagens são vistas em diferentes locais, cada uma cantando suavemente a canção de Aimee Mann "Wise up". Quando a sequência se inicia no apartamento de Cláudia, a canção pode ser considerada como diegética e fora de campo, já que ela esteve escutando Aimee Mann em uma cena anterior. No entanto, Anderson corta para outras personagens, em outros lugares, cantando junto, apesar de não poderem ouvir a música no apartamento de Cláudia. Agora parece que o som é não diegético, com as personagens acompanhando como em um musical. A sequência sublinha os paralelos entre várias personagens que sofrem e comunica uma sensação estranha, de pessoas díspares que, por sua vez, estão na mesma frequência emocional. O som também funciona com a montagem paralela para juntar as personagens antes do clímax, quando suas vidas convergirão mais diretamente.

Uma incerteza mais perturbadora no que se refere a um som ser ou não diegético surge muitas vezes nos filmes de Jean-Luc Godard. Ele narra alguns de seus filmes com voz fora de campo não diegética, mas, em outros filmes, como *Duas, três coisas que eu sei dela* (*Deux ou trois choses que je sais d'elle*), ele também parece estar no espaço da história, murmurando perguntas ou comentários cuja perspectiva sonora os faz parecer próximos da câmera. Godard não reivindica ser uma personagem na ação, mas as personagens na tela às vezes se comportam como se o ouvissem. Essa incerteza quanto às fontes de som diegéticas ou não diegéticas possibilita a Godard enfatizar o convencionalismo no uso tradicional do som.

Perspectiva sonora — Uma característica do som diegético é a possibilidade de sugerir a perspectiva sonora. Trata-se de uma sensação de distância espacial e local análoga aos indicadores de profundidade e volume visual que obtemos com a perspectiva visual. "Gosto de pensar", observa o *designer* de som Walter Murch, "que eu não apenas registro um som, mas o espaço entre mim e o som: O sujeito que gera o som é meramente o que faz ressoar o espaço ao redor".

A perspectiva sonora pode ser sugerida pelo volume. Um som com volume alto parece próximo; um som com volume baixo parece mais distante. Os cascos dos cavalos na batalha de *Os sete samurais* e do clarim em *No tempo das diligências* exemplificam como o volume ascendente sugere distância mais próxima. A perspectiva sonora também é criada pelo timbre. A combinação de sons diretamente registrados e sons refletidos do ambiente cria um timbre específico para uma dada distância. Efeitos de timbre são mais perceptíveis nos ecos. Em *Soberba*, as conversas que ocorrem na barroca escadaria têm um eco distinto, dando a impressão de enormes espaços vazios em torno das personagens.

Quando a câmera acompanha uma personagem, mudanças na perspectiva sonora podem sugerir o movimento das personagens pelo espaço, numa espécie de ponto de vista sonoro. Alguns usos da perspectiva sonora, porém, não tentam ser realistas. Em um plano de conjunto, a voz de uma personagem geralmente será mais clara do que se estivéssemos à mesma distância dela na realidade, e, quando cortamos para o primeiro plano, a voz da personagem não parecerá ter significativamente mais volume ou nitidez. Em conversas com sobreposições de som, como aquela em *Caçada ao outubro vermelho* (pp. 420-1), as vozes não mudam a perspectiva quando a câmera se move para mostrar o ouvinte.

A perspectiva sonora é particularmente marcada nas conversas telefônicas. Tipicamente, a narrativa do filme vai de um lado para o outro entre as pessoas que conversam, e a perspectiva sonora varia em conformidade. Quando a pessoa na câmera está falando, as falas são claras e realçadas pelos sons naturais do ambiente. A voz ouvida no receptor é geralmente reproduzida mais abafada e reverbera mais, tem frequências mais baixas e é acompanhada de pouco ruído ambiental. Os editores de som dão a essa disparidade o nome de separação telefônica [*telephone split*]. Ela representa o fato de que o ouvinte está ouvindo uma voz na linha, mas raramente corresponde ao som em uma chamada telefônica na realidade.

Como todas as convenções, a separação telefônica pode ser ajustada para a obtenção de possibilidades expressivas. Em *Por um fio* (*Phone booth*), um publicitário está preso em uma cabine, imobilizado por um atirador invisível que o mantém falando no telefone. No caso, a separação telefônica assume uma forma incomum. O relações-públicas é ouvido normalmente, com som ambiente, mas não ouvimos o atirador como uma voz falha no telefone. Em vez disso, ouvimos uma voz suave, captada de perto pelo microfone, em um contexto sonoro seco. Ela não muda quando a câmera se aproxima ou se afasta da cabine. A voz tem um leve toque eletrônico, de modo que não soa tão neutra quanto a voz *over* de um narrador, mas permanece mais próxima de nossa perspectiva do que da perspectiva do protagonista. Sussurrando, rindo, fazendo observações rudes a respeito do que está acontecendo em torno da cabine, a voz do atirador paira em um domínio intermediário entre nós e a rua. Ela realça a percepção de que o protagonista está sendo vigiado por uma ameaça distante, um tanto fantasmagórica.

"Ela primeiro ouve a música a certa distância, vindo da casa, e, quando entra — a música ficando mais próxima, passo a passo —, ela vem da entrada e sobe as escadas — a música continua a crescer — e ela finalmente passa por um guitarrista nas escadas."

— Tony Volante, profissional de mixagem, *O casamento de Rachel* (*Rachel getting married*)

A perspectiva sonora no espaço do cinema — A gravação e a reprodução em múltiplos canais aumentam tremendamente a capacidade do cineasta de sugerir a perspectiva sonora. Na maioria dos cinemas para 35 mm equipados com sistemas de som de múltiplas trilhas, três alto-falantes estão localizados atrás da tela. O alto-falante do centro transmite a maior parte do diálogo na tela, assim como a porção mais importante dos efeitos e da música. Os alto-falantes da esquerda e da direita

são estereofônicos e acrescentam os seus efeitos sonoros, música e diálogos menos importantes. Esses canais sugerem uma região de som dentro do quadro ou logo fora de campo. Os canais *surround* reproduzem principalmente efeitos sonoros menores e parte da música e são divididos entre vários alto-falantes nas laterais e na parte de trás do cinema. O plano do "diálogo interior" em *Paranoid Park* é incomum por espalhar diálogos importantes para os canais subsidiários.

Ao usar trilhas estereofônicas e *surround*, um filme pode sugerir mais vigorosamente a distância e a localização de um som. Em comédias farsescas como *Corra que a polícia vem aí* (*The naked gun*) e *Top gang — Ases muito loucos* (*Hot shots!*), o som estereofônico pode sugerir colisões e quedas fora do quadro. Sem a localização maior oferecida pelos canais estereofônicos, podemos varrer o quadro em busca das fontes dos sons. Mesmo o canal central pode ser usado para a localização de um objeto fora de campo. Na cena do clímax de *O fugitivo* (*The fugitive*), Richard Kimble está se esgueirando até o amigo que o traiu e ele ultrapassa a linha inferior do quadro. Quando seu braço desliza para a direita, um ruído oco na trilha central nos diz que há um tubo de metal aos seus pés.

Além disso, a reprodução estereofônica pode especificar a direção de um som em movimento. Em *Lawrence da Arábia* (*Lawrence of Arabia*), por exemplo, a aproximação dos aviões que vão bombardear um acampamento é sugerida primeiro por um rumor surdo que ocorre apenas no lado direito da tela. Lawrence e um oficial olham para fora do quadro, pela direita, e seu diálogo identifica a fonte do som. Então, quando a cena muda para o próprio acampamento sitiado, o som desliza de um canal para outro, sugerindo os aviões passando acima das cabeças.

Com canais estereofônicos e *surround* pode ser criado um ambiente sonoro tridimensional notavelmente convincente na sala de cinema. As fontes de som podem mudar de posição enquanto a câmera faz panorâmicas ou planos em *dolly* em um local. A série *Guerra nas estrelas* emprega o som em múltiplos canais para sugerir veículos espaciais zunindo não apenas pela tela, mas também acima e atrás dos espectadores.

Como outras técnicas, a localização do som no cinema não precisa ser usada para fins realistas. *Apocalypse now* divide o seu som de seis trilhas entre três canais na parte de trás da sala e três na frente. Na primeira sequência do filme, mencionada acima, o protagonista Ben Willard é visto deitado na cama. Planos de seu rosto febril são sobrepostas a planos de helicópteros norte-americanos jogando *napalm* na selva vietnamita. O som oscila entre a condição de interno e externo, enquanto a mente de Willard transforma o ruído de um ventilador de teto no zunido das pás do helicóptero. Esses sons subjetivos provêm da frente e de trás da sala de cinema, envolvendo o público.

Abruptamente, um plano de ponto de vista que se aproxima da janela em *dolly* sugere que Willard se levantou e está andando. Enquanto a

câmera se move, os ruídos cessam em todos os alto-falantes de trás e concentram-se nos da frente, na esquerda, na direita e no centro da tela. Então, quando a mão de Willard abre as venezianas e revela sua visão da rua lá fora, o som cessa nos alto-falantes da esquerda e da direita e vem apenas do canal central. Nossa atenção se estreitou: quando abandonamos a mente de Willard, o som nos guia de volta ao mundo exterior, que é apresentado como irrealisticamente monofônico. Além disso, a disparidade das dimensões acústicas sugere que a lembrança da destruição da floresta na mente do protagonista é mais poderosa do que o pálido ambiente de Saigon.

O tempo

O som também permite ao cineasta representar o tempo de várias maneiras. Isso porque o tempo representado na trilha sonora pode ou não ser o mesmo representado na imagem.

As relações audiovisuais mais diretas envolvem a sincronização de som e imagem. A correspondência de som e imagem na projeção cria o **som sincrônico**. Nesse caso, ouvimos o som ao mesmo tempo em que vemos a fonte produzir o som. O diálogo entre personagens normalmente é sincronizado para que os lábios dos atores se movam ao mesmo tempo em que ouvimos as devidas palavras.

Quando o som sai de sincronia durante uma sessão (muitas vezes por causa de um erro na projeção ou no trabalho de laboratório), o resultado atrapalha consideravelmente. No entanto, alguns cineastas obtiveram efeitos imaginativos inserindo **som assíncrono**, ou fora de sincronia, no próprio filme. Um efeito desses ocorre em uma cena do musical de Gene Kelly e Stanley Donen *Cantando na chuva* (*Singin' in the rain*). Nos primeiros dias da filmagem sonora em Hollywood, uma dupla de atores do cinema mudo acaba de fazer seu primeiro filme sonoro, *The dueling cavalier*. A companhia cinematográfica promove a pré-estreia do filme em um cinema. Nos primeiros filmes falados, o som muitas vezes era registrado em um disco fonográfico que devia ser tocado juntamente com o filme, e o som às vezes saía de sincronia com a imagem. É o que acontece na pré-estreia de *The dueling cavalier*. Quando o filme é projetado, ele se torna mais lento por um instante, mas o disco continua a rodar. A partir desse ponto, todos os sons aparecem vários segundos após suas fontes serem vistas na imagem. Tem início uma linha de diálogo e *depois* os lábios do ator se movem. Ouve-se uma voz de mulher quando um homem move os lábios e vice-versa. O humor da desastrosa pré-estreia em *Cantando na chuva* depende de nossa constatação de que a sincronia de som e imagem no filme é uma ilusão produzida por meios mecânicos.

Um jogo mais prolongado com nossas expectativas quanto à sincronização surge em *O que há, tigresa?* (*What's up, tiger Lily?*), de Woody

Allen. Allen pegou um filme de espionagem asiático e aplicou-lhe uma nova trilha sonora, mas o diálogo em língua inglesa não é uma tradução do original. Em vez disso, ele cria uma nova história, em justaposição cômica às imagens originais. Boa parte do humor resulta de nossa constante consciência de que as palavras não estão perfeitamente sincronizadas com os lábios dos atores. Allen transformou os costumeiros problemas da dublagem de filmes estrangeiros em base de sua comédia.

A sincronização se relaciona com a duração de tela ou **tempo de exibição**. Como vimos no Capítulo 3, os filmes narrativos também podem apresentar tempo de *história* e tempo de *enredo*. Recordando a distinção: o tempo da história é composto da ordem, da duração e da frequência de todos os acontecimentos pertinentes para a narrativa, sejam eles exibidos ou não para nós. O tempo do enredo é composto da ordem, da duração e da frequência dos acontecimentos efetivamente representados no filme. O tempo do enredo nos mostra acontecimentos selecionados da história e limita-se a omitir ou apenas sugerir outros.

O tempo da história e o tempo do enredo podem ser manipulados pelo som de duas maneiras principais. Se o som ocorre ao mesmo tempo que a imagem em termos de acontecimentos da história, ele é **som simultâneo**. É, de longe, o uso mais comum. Quando as personagens falam na tela, as palavras que ouvimos estão ocorrendo no mesmo momento na ação do enredo e no tempo da história.

TABELA 7.2 — RELAÇÕES TEMPORAIS DO SOM NO CINEMA

Tempo	Espaço da fonte: Diegético (Espaço da história)	Espaço da fonte: Não diegético (Espaço fora da história)
1. Não simultâneo; o som aparece *antes* na história que na imagem	*Flashback* sonoro; imagem em *flash-forward*; ponte sonora	Som marcado como passado é acrescentado às imagens (por exemplo, som de discurso de John Kennedy com imagens dos EUA hoje)
2. Som *simultâneo* na história e na imagem	*Externo:* Diálogo, efeitos, música *Interno:* pensamentos da personagem são ouvidos	Som marcado como simultâneo às imagens é acrescentado a elas (por exemplo, narrador descrevendo acontecimentos no tempo presente)
3. Não simultâneo; o som aparece *posteriormente* na história que na imagem	Som em *flash-forward*; *flashback* de imagem com som continuando no presente; personagem narra acontecimentos anteriores; ponte sonora	Som marcado como posterior às imagens é acrescentado a elas (por exemplo, o narrador que expressa reminiscências em *Soberba*)

É possível, porém, que o som que ouvimos ocorra na história antes ou depois dos acontecimentos que vemos na imagem. Nessa manipulação da ordem da história, o **som** torna-se **não simultâneo**. O exemplo mais

comum disso é o *flashback* sonoro. Por exemplo, podemos ver uma personagem na tela no presente, mas ouvir a voz de outra proveniente de uma cena anterior. Usando o som não simultâneo, o filme pode nos oferecer informações sobre acontecimentos da história sem apresentá-los visualmente. E o som não simultâneo, como o som simultâneo, pode ter uma fonte externa ou interna — isto é, uma fonte no mundo objetivo do filme ou nos domínios subjetivos da mente da personagem.

Portanto, as relações temporais no cinema podem ficar complicadas. Para ajudar a distingui-las, a Tabela 7.2 resume as relações temporais e espaciais possíveis que imagem e som podem exibir.

O som diegético — Como a primeira e a terceira possibilidade são raras, começamos comentando a segunda opção, a mais comum:

2. *Som simultâneo na história e na imagem* — É, de longe, a relação temporal mais comum que o som mantém nos filmes de ficção. Barulho, música ou fala que provêm do espaço da história quase invariavelmente ocorrem ao mesmo tempo que a imagem. Como qualquer outro tipo de som diegético, o som simultâneo pode ser externo (objetivo) ou interno (subjetivo).
1. *Som anterior na história que na imagem* — No caso, o som vem de um ponto da história anterior à ação vista em campo. Um exemplo claro ocorre no fim de *Acidente estranho* (*Accident*), de Joseph Losey. No plano do portão de uma passagem para carros, ouvimos uma batida de carro. O som representa a batida que ocorreu no *início* do filme. Ora, se houvesse indicadores de que o som é interno — isto é, que uma personagem o está relembrando — ele não estaria estritamente vindo do passado, já que a *lembrança* do som estaria ocorrendo no presente. Perto do fim de *O sexto sentido* (*The sixth sense*), por exemplo, o protagonista relembra uma declaração crucial que seu jovem paciente lhe fez, fazendo-o perceber algo que coloca a maior parte da ação anterior sob uma nova luz. A voz do menino está claramente vindo da mente do protagonista no momento da lembrança. Na cena de *Acidente estranho*, porém, nenhuma personagem está relembrando a cena, de modo que temos um caso razoavelmente puro de *flashback* sonoro. Nesse filme, uma narração irrestrita faz um irônico comentário final sobre a ação.

O som pode pertencer a um tempo anterior à imagem de outra maneira. O som da cena anterior pode perdurar brevemente enquanto a imagem está apresentando a cena seguinte. Esse recurso comum é chamado **ponte sonora**. As pontes sonoras desse tipo podem criar transições suaves ao colocar expectativas que são rapidamente confirmadas, como em uma mudança de cena de *O silêncio dos inocentes* (7.50, 7.51), de Jonathan Demme.



7.50 — Uma cena de *O silêncio dos inocentes* termina com Clarice Starling ao telefone, quando ela menciona um local chamado "Your Self Storage"...



7.51 — ...e sua voz continua, "...perto de Baltimore central", avançando sobre o primeiro plano da cena seguinte, o letreiro do depósito Your Self.

As pontes sonoras também podem tornar mais incertas as nossas expectativas. Em *Matar para viver* (*The river's edge*), três colegiais estão de pé, no lado de fora da escola, e um deles confessa ter matado a namorada. Quando os colegas zombam dele, ele diz: "Eles não acreditam em mim". Há um corte para a garota morta, estendida na relva ao lado do rio, enquanto ouvimos na trilha sonora um dos amigos responder a ele dizendo que aquela é uma história maluca e que ninguém vai acreditar nela. Por um instante, não podemos ter certeza se uma nova cena está começando ou se estamos vendo um *cutaway* do cadáver, que poderia ser acompanhado por um plano que retornasse aos três garotos na escola. No entanto, o plano se detém sobre a garota morta e, depois de uma pausa, ouvimos, com uma ambiência sonora diferente: "Se você nos trouxe...". Então, há um corte para os três jovens andando pela floresta até o rio, enquanto a mesma personagem prossegue: "... até aqui por nada...". A observação do amigo a respeito da história maluca faz parte de um tempo anterior ao do plano do cadáver e é usada como uma perturbadora ponte sonora para a nova cena.

3. *Som posterior na história que na imagem* — O som não simultâneo também pode ocorrer em um tempo posterior ao retratado pelas imagens. No caso, devemos considerar que as imagens ocorrem no passado e o som ocorre no presente ou no futuro.

Um protótipo simples ocorre em muitos dramas de tribunal. Ouve-se o depoimento de uma testemunha no presente enquanto a imagem apresenta o *flashback* de um acontecimento anterior. O mesmo efeito ocorre quando o filme emprega um narrador que rememora, como acontece em *Como era verde o meu vale*, de John Ford. Exceto por um vislumbre no início, não vemos o protagonista, Huw, como adulto, apenas como criança, mas a sua narrativa acompanha o grosso do enredo, que está situado no passado distante. A voz de Huw no presente na trilha sonora cria uma forte sensação de nostalgia pelo passado e nos relembra constantemente do patético declínio que as personagens acabarão por sofrer.

Desde fins dos anos 1960, tornou-se de certo modo comum o som da cena seguinte começar enquanto as imagens da última cena ainda estão na tela. Como nos exemplos mencionados acima, esse recurso de transição é uma *ponte sonora*. Em *O amigo americano* (*Der amerikanische freund*), de Wim Wenders, um plano noturno de um menininho no assento de trás de um carro é acompanhado por um estalo áspero. Há um corte para uma estação ferroviária, onde, no quadro de horários, sucedem-se os cartões metálicos com horários e destinos. Como o som do plano do menino vem da cena posterior, este trecho é não simultâneo.

Se a ponte sonora não for imediatamente identificável, ela pode surpreender ou desorientar o público, como na transição de *O amigo americano*. Uma entrada sonora mais perceptível pode criar expectativas mais definidas a respeito do que veremos na cena seguinte. *Oito e meio* (*8 ½*),

de Federico Fellini, tem lugar em uma cidade famosa por seu *spa* e suas fontes naturais, e várias cenas mostram uma orquestra entretendo os hóspedes ao ar livre. No meio do filme, uma cena termina com uma janela que se fecha sobre um banho a vapor. Perto do fim da cena, ouvimos uma versão orquestral da canção "Blue moon". Há um corte para uma orquestra que toca a melodia no centro de uma área de compras da cidade. Mesmo antes de a nova cena ter estabelecido o local exato da ação, podemos esperar razoavelmente que a ponte musical esteja nos levando de volta à vida pública do *spa*.

Em princípio, também poderíamos ter um *flash-forward* sonoro. O cineasta poderia, digamos, usar os sons que pertencem à cena 5 para acompanhar as imagens na cena 2. Na prática, tal técnica é quase desconhecida. Em *O desprezo* (*Le mépris*), marido e mulher brigam, e a cena termina com ela nadando para o mar aberto enquanto ele fica sentado em silêncio sobre uma formação rochosa. Na trilha sonora, ouvimos a voz dela, captada de perto, recitando uma carta em que diz que voltou para Roma com outro homem. Como o marido ainda não recebeu a carta e como talvez a esposa ainda não a tenha escrito, a carta e sua recitação presumivelmente provêm de um momento posterior da história. Aqui, o *flash-forward* sonoro constrói fortes expectativas que uma cena posterior confirma: Vemos a esposa e o rival do marido parando na estrada para abastecer. Na verdade, nunca vemos uma cena em que o marido recebe a carta.

O som não diegético — A maior parte do som não diegético não tem nenhuma relação temporal relevante para a história. Quando ocorre música no clima de uma cena tensa, seria irrelevante perguntar se ela está ocorrendo ao mesmo tempo que as imagens, já que a música não tem nenhuma existência no mundo da ação. Ocasionalmente, porém, o cineasta usa um tipo de som não diegético que tem uma relação temporal definida com a história. A narração de Welles em *Soberba*, por exemplo, fala da ação como tendo acontecido em uma era da história norte-americana há muito desaparecida.

Quando assistimos a um filme, não classificamos mentalmente cada som em uma dessas categorias espaciais e temporais. Nossas categorias, porém, nos ajudam a entender nossa experiência como espectadores. Elas nos oferecem maneiras de perceber aspectos importantes dos filmes — especialmente filmes que jogam com nossas expectativas a respeito dos sons. Ao tomarmos consciência do amplo leque de possibilidades, é menos provável que consideremos com indiferença a trilha sonora de um filme e mais provável ainda que percebamos manipulações sonoras incomuns.

No início de *Providence*, de Alain Resnais, vemos um homem velho ferido. De repente, estamos em um tribunal, onde um promotor está



7.52 — O promotor em *Providence* interroga um homem acusado de homicídio...



7.53 — ...e vemos o acusado confrontando o velho que foi morto.



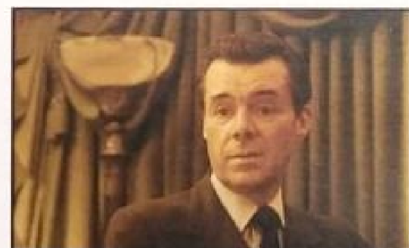
7.54 — O promotor é visto novamente...

interrogando um homem jovem (**7.52**). A cena então retorna à caçada durante a qual, aparentemente, o velho foi assassinado (**7.53**). Um corte nos reconduz ao tribunal, onde o promotor continua seu sarcástico interrogatório (**7.54**). O jovem justifica seu ato dizendo que o homem estava morrendo e se transformando em um animal (**7.55**); em 7.53, vimos o rosto peludo e as mãos semelhantes a garras do homem, de modo que começamos a perceber as ligações entre as cenas. O promotor faz uma pausa, atônito: "Você está sugerindo algum tipo de metamorfose concreta?". Ele faz outra pausa e a voz de um homem sussurra: "Um lobisomem". O promotor então pergunta: "Um lobisomem, talvez?" (**7.56**).



7.55 — ...e, então, o acusado, que explica suas ações.

As palavras sussurradas nos espantam, pois não conseguimos explicá-las imediatamente. Elas são sussurradas por uma personagem invisível fora de campo? Elas são subjetivas, comunicando os pensamentos do promotor ou da testemunha? Talvez elas sejam não diegéticas, provenientes de fora do mundo da história? Apenas muito depois descobrimos que voz sussurrou as palavras e por quê. Toda a abertura de *Providence* oferece uma excelente e prolongada ocorrência da maneira como um cineasta pode jogar com as convenções sobre fontes sonoras.



7.56 — O promotor parece reagir a um misterioso sussurro — "Um lobisomem" — que mais ninguém ouve.

Na sequência de *Providence*, temos consciência da ambiguidade imediatamente e ela orienta nossas expectativas para diante, despertando a curiosidade quanto a como pode ser identificada a pessoa que sussurra. O cineasta também pode usar o som para criar uma consciência retrospectiva de como interpretamos *erradamente* algo que ocorreu antes. Isso acontece em *A conversação* (*The conversation*), de Francis Ford Coppola, um filme que é praticamente um livro didático sobre a manipulação de som e imagem.

O enredo é centrado em Harry Caul, um engenheiro de som especializado em vigilância. Harry é contratado pelo misterioso executivo de uma corporação para gravar uma conversa entre um jovem e uma mulher em um parque barulhento. Harry limpa a fita desordenada, mas, quando vai entregar a cópia ao cliente, suspeita de algum jogo sujo e se recusa a cedê-la.

Agora, obsessivamente, Harry volta a reproduzir, refiltrar e remixar todas as fitas da conversação. Imagens de *flashback* do casal — talvez em

sua memória, talvez não — acompanham a repetição de seu trabalho com a fita. Finalmente, Harry consegue um bom som e ouvimos o homem dizer: "Ele nos mataria se pudesse".

A situação geral é bem misteriosa. Harry não sabe quem é o jovem casal (a mulher é esposa ou filha de seu cliente?). Não obstante, ele suspeita que o executivo represente perigo para eles. O estúdio de Harry é revirado, a fita é roubada e, mais tarde, ele descobre que o executivo está com ela. Agora, mais do que nunca, Harry sente que está envolvido em um complô homicida. Depois de uma série muito ambígua de acontecimentos, entre eles a instalação por Harry de escutas em um quarto de hotel, durante a qual um assassinato parece ocorrer, Harry descobre que a situação não é como ele havia pensado.

Sem revelar o mistério, podemos dizer que, em *A conversação*, a narração nos desorienta sugerindo que certos sons são objetivos quando, no fim do filme, tendemos a considerá-los subjetivos ou, pelo menos, ambíguos. A surpresa do filme e seus persistentes mistérios dependem de mudanças não assinaladas entre som diegético externo e interno.

Providence e *A conversação* mostram que distinguir diferentes tipos de som pode nos ajudar a analisar as escolhas criativas dos cineastas. Estes e outros exemplos também sugerem que nossas categorias correspondem razoavelmente bem à maneira como os espectadores entendem o que ouvem. Aprendemos tacitamente a distinguir entre sons diegéticos e não diegéticos, internos e externos, simultâneos e não simultâneos. Achamos surpreendente, engraçado ou desconcertante quando um som ultrapassa essas fronteiras. Como as distinções correspondem mais ou menos aos nossos pressupostos, os choques sonoros em *Providence*, *A conversação* e em muitos outros filmes podem solapar nossas expectativas, criando suspense, surpresa ou ambiguidade. As categorias que examinamos apontam maneiras pelas quais o som, muitas vezes sem percebermos, molda a nossa experiência de um filme.

Funções do som no cinema: O grande truque

Em Londres, por volta de 1900, dois mágicos estão envolvidos em uma competição desesperada, tentando ilusões cada vez mais misteriosas. Enquanto eles se iludem mutuamente e iludem seu público, o filme tenta nos iludir também.

Uma história de crime, rivalidade profissional, ciúme pessoal e grandes aspirações, *O grande truque* (*The prestige*) incumbe-se de uma difícil tarefa. O filme busca ser tão desconcertante quanto um truque de mágica, mas um truque que pode ser explicado no final. Como resultado, o diretor Christopher Nolan e seu roteirista (e irmão) Jonathan Nolan têm o trabalho de revelar e ocultar. O filme tem de apresentar apenas o sufi-

ciente para que a história mantenha o nosso envolvimento, ao mesmo tempo em que retém as respostas dos enigmas — e, às vezes, como um mágico, distraindo-nos do que está realmente ocorrendo. Ao longo de todo o filme, o som participa de uma elaborada coreografia de orientações errôneas.

Homens transportados

O conflito entre o ansioso Robert Angier (Hugh Jackman) e o mais sinistro Alfred Borden (Christian Bale) começa quando ambos são aprendizes de mágico. A esposa de Robert, Júlia, morre em um tanque de imersão como resultado do nó de corda defeituoso de Borden. Quanto mais cresce a fama dos dois, mais forte se torna a sua rixa. Robert arranca dois dedos de Alfred em truque malfeito com uma bala. Em resposta, Alfred sabota uma das ilusões de Robert. Depois, Alfred elabora um truque impressionante, o Homem Transportado: Alfred parece desaparecer de uma extremidade do palco e aparecer instantaneamente em outra. Jurando superá-lo, Robert encontra um duplo de si mesmo e cria uma ilusão similar. Alfred, porém, desmascara o truque, quebrando a perna de Robert e humilhando-o diante do público.

Robert jura que descobrirá o segredo por trás do Homem Transportado de Alfred. Depois de consultar Nicola Tesla, o grande experimentador da eletricidade, Robert volta a Londres com uma surpreendente ilusão. Ele fica de pé no palco, em meio a um campo faiscante de relâmpagos, e desaparece, reaparecendo segundos depois no balcão. Alfred, geralmente rápido para deslindar um truque, está confuso. Ele se resigna a abandonar o ofício. No entanto, comparece disfarçado a uma das apresentações de Robert e penetra na área abaixo do palco. No clímax do truque, Alfred vê Robert cair por um alçapão em um tanque de água abaixo. Ele vê Robert se afogar. Alfred é preso por homicídio e condenado à morte.

No clímax do filme, a ilusão original do Homem Transportado é revelada como um truque simples: Há dois Bordens, gêmeos idênticos. Em qualquer momento, um assume a identidade de Alfred, enquanto o outro se disfarça como Fallon, o idealizador de ilusões (*ingénieur*) de Alfred. Então, quando Alfred parece mudar de ideia quanto a abandonar a mágica, um dos irmãos Borden realmente desiste, mas o outro obstinadamente vai à apresentação de Robert. Como resultado, enquanto um Alfred é enforcado, o outro pode perseguir Robert para um ato final de vingança.

Bem antes, e mais gradualmente, descobrimos que a versão de Robert do Homem Transportado não é uma ilusão. Tesla criou uma máquina de clonagem, que faz uma cópia idêntica de Robert, e a deposita a certa distância do original. Em todas as apresentações, um Robert cai no tanque pelo alçapão, onde se afoga. O Robert reconstituído, projetado em

outra parte do teatro, recebe o aplauso da multidão — apenas para ser sacrificado sob o palco na noite seguinte.

O conflito crescente de Robert e Alfred revela aspectos contrastantes da personalidade de cada homem. Robert é um *showman* habilidoso, cujo objetivo mais elevado é maravilhar o público. Alfred, menos preocupado com efeitos ornamentais, constrói a ilusão original do Homem Transportado usando duas portas simples e uma bola de brinquedo vermelha. Ele acredita que um mágico tem o dever de elaborar os truques mais desconcertantes possíveis, que sejam um enigma não apenas para o público, mas para outros profissionais. Para conseguir isso, o mágico deve estar preparado para "viver o seu número", para renunciar a uma vida pessoal plena, se isso o ajudar a purificar sua arte. Então, quando um irmão Borden perde dois dedos no truque da bala, o outro tem de cortar os seus para que eles possam continuar com a farsa.

Gradualmente, as personalidades de Robert e Alfred se aproximam, e nossas simpatias mudam de lado. No início, o amor de Robert pela mágica é contrabalançado pelo seu amor por Júlia. A morte dela aumenta nossa percepção de que Alfred é traiçoeiro e Robert, uma vítima. No entanto, quando Robert dá início ao esforço concentrado para destruir o rival, ele parece possuído. Tesla e o *ingénieur* de Robert, Cutter, avisam que ele está se tornando obsessivo. No outro polo, um dos gêmeos Borden se apaixona por Sarah, uma jovem governanta. Ele se arrisca a revelar o segredo para ter algo semelhante a uma vida normal, ao lado dela e de sua filha Jess. O outro gêmeo, mais céptico, tem um caso com Olívia, que se torna sua assistente. O preço de encontrar uma mulher para amar é que às vezes um gêmeo deve assumir o lugar do outro. Essas substituições criam descontinuidades emocionais que cada mulher detecta. Os dois Alfreds, pela arte da mágica, sacrificam não apenas a si mesmos, mas também a suas amadas.

Os sons da mágica

A história básica de *O grande truque* é complicada, mas poderia ter sido apresentada em ordem linear, revelando os segredos por trás das ilusões. O enredo poderia ter feito de Robert o protagonista, retendo informações sobre a vida pessoal e profissional de Alfred que Robert nunca descobre. Ou, então, o enredo poderia ater-se ao limite do conhecimento de Borden e mostrar os gêmeos idealizando os seus estratagemas. (*Gêmeos, mórbida semelhança* [*Dead ringers*], de David Cronenberg, oferece um exemplo aproximado.) Em vez disso, *O grande truque* quer nos mistificar tanto quanto as ilusões mistificam os mágicos e seus públicos. Os mágicos competidores são impelidos pela curiosidade quanto ao funcionamento dos truques, e essa curiosidade também é central para a nossa experiência.

Portanto, a história é apresentada por uma narrativa irrestrita, mas é manipulada por técnicas de construção de enredo. O enredo embaralha a ordem da história, joga com os níveis de conhecimento, repete algumas cenas, corta outras, sem revelar as suas consequências. Todas essas táticas, porém, não nos confundem no que diz respeito à progressão básica da história. Elas despertam curiosidade (o que levou a esse curso de acontecimentos?) e suspense (o que vai acontecer depois?). Ao mesmo tempo, as manobras do enredo desorientam a nossa atenção, suprimindo informações vitais sobre os segredos dos mágicos.

A progressão dramática geral é estruturada pela ação no tempo presente, a da apresentação climática da ilusão de Robert elaborada por Tesla. O espetáculo leva à prisão, à condenação e ao enforcamento de um dos gêmeos Borden, enquanto o outro enfrenta Robert uma última vez. A maior parte do enredo é composta de camadas de *flashbacks* que mostram diferentes etapas na luta dos dois homens. Nosso entendimento é facilitado pelo fato de que a maioria das linhas do enredo são apresentadas cronologicamente, como em *Cidadão Kane* (pp. 187-91). Além disso, o conflito básico é mantido com meios familiares — cenas de confronto, maquinações nos bastidores ou confidências trocadas entre os protagonistas e suas famílias e amigos. Ocasionalmente, há *flashbacks* personalizados ilustrando o que uma personagem relembra, como acontece na prisão, quando Alfred se recorda do romance com Sarah. E, quando o segundo Alfred confronta Robert no clímax, *flashbacks* mais impessoais nos mostram o que realmente aconteceu nas cenas que pensávamos ter entendido.

Juntamente com as técnicas visuais, as escolhas sonoras facilitam o entendimento da ação em andamento. As personagens são diferenciadas por suas vozes, especialmente no contraste entre o sotaque de operário londrino de Alfred e o sotaque norte-americano de Robert (que se revela falso). Um motivo esboçado no piano é associado à vida de Alfred com a esposa e a filha. Cada local tem sua ambiência característica — a prisão, com sons distantes de luta e portas batendo, o eco menos cavernoso do depósito que se torna a oficina de Robert, o som mais quente dos teatros, a neve pisada em volta do complexo de Tesla no Colorado.

A trilha sonora também é frequentemente expressiva. A música de David Julyan é composta em boa parte por notas prolongadas que sobem e descem ligeiramente na escala, criando um bordão soturno, em camadas. Julyan introduz o truque do Homem Transportado de Robert usando camadas de acordes executados pelas cordas e por sons profundos e abafados que lembram o laboratório de Tesla. A música emprega até mesmo um Tom de Shepard gerado eletronicamente, o qual cria uma percepção ilusória de altura que sobe e desce continuamente. O perigo inerente às gigantescas bobinas de Tesla é comunicado por estalos rudes, crepitantes, que muitas vezes se interrompem ameaçadoramente, como

"Com O grande truque eu estava usando a eletrônica para conseguir os efeitos que não conseguia obter com a orquestra.... Há um monte de coisas em trilhas como 'Colorado Springs,' onde há um Tom de Shepard no fundo. É o equivalente auditivo de uma ilusão óptica, de modo que ele parece subir constantemente. É um efeito muito bom que Chris e eu decidimos fazer. Também me permite produzir uma base cheia de textura para a orquestra."

— David Julyan, compositor em *O grande truque*

se houvessem atomizado seu alvo. Na verdade, desde o início, momentos abruptos de silêncio sacodem o espectador e o fazem prestar atenção nas imagens.

Como na maioria dos filmes modernos, o som desempenha um papel importante na ligação das cenas. Um acorde musical sustentado liga um plano de Robert olhando para fora de uma carruagem a um plano dele já caminhando. Há muitas pontes sonoras também. No encerramento de uma apresentação, ouvimos Alfred dizer: "Ele é complacente, ele é previsível", e isso nos carrega para a cena seguinte, na qual ele continua a reclamar do mágico que emprega os dois homens. Robert está imaginando um nome para o seu número e nós o ouvimos perguntar: "Que tal o Novo Homem Transportado?", enquanto multidões chegam para ver a apresentação.

Nolan e Nolan também empregam o *gancho de diálogo*, a técnica de terminar uma cena com uma fala que nos prepara para a cena seguinte. (Não é uma ponte sonora porque a fala é completada na cena inicial.) Um exemplo simples ocorre quando Tesla pergunta a Robert: "Comeu, Sr. Angier?". Há um corte para os dois homens almoçando. Mais dramaticamente, em um hotel de Colorado Springs, o funcionário observa que Tesla deixou uma caixa para Robert. Robert: "Que caixa?". Corte para o engradado no salão de baile do hotel. Os ganchos de diálogo impelem a história com energia e podem chamar a atenção do espectador para aspectos destacados da cena que está por vir, como no exemplo da caixa.

Naturalmente, o diálogo também pode nos desorientar. Olívia, espiã de Robert no campo rival, assegura-lhe que Alfred não usa um duplo porque o homem no palco não tem dois dedos; mais tarde, ficamos sabendo que um Alfred cortou os dedos para que os dois continuassem a ser idênticos. Em retrospecto, revela-se que muitas falas insinuaram o segredo dos gêmeos Borden. Em uma briga com Olívia, Alfred diz que "parte de mim" teve um filho com Sarah, mas "parte de mim" não, "a parte que encontrou você, a parte que está sentada aqui agora". Na prisão, despedindo-se de Fallon (seu irmão disfarçado), Alfred refere-se à vontade do outro de desistir: "Você estava certo. Eu devia tê-lo deixado com o seu maldito truque.... Viva a sua vida plenamente agora". O próprio estratagema de clonagem de Robert é previsto quando ele tenta contratar um duplo: "Não preciso que ele seja meu irmão. Preciso que ele seja eu". Poucos filmes contêm tantas falas no diálogo que podem ser compreendidas de duas maneiras igualmente válidas.

Ecos visuais e auditivos

O paralelismo, uma estratégia narrativa comum, é importante para promover a ação do filme, acompanhar o desenvolvimento da personagem e manter os mistérios. *O grande truque* baseia-se em paralelos: dois má-

gicos, cada um com um duplo e um *ingénieur*. Cada mágico fere sua contraparte, e cada um se apaixona por uma mulher e a perde. Outros paralelos dependem do meio do *show business*. Os números são ensaiados e repetidos, cada vez com variações, como acontece quando o duplo de Robert fica mais bêbado e imprudente. Os alçapões do palco que vemos tão frequentemente fazem referência ao alçapão da forca que dará fim à vida do rude gêmeo Borden. O afogamento de Júlia no tanque no palco é espelhado no afogamento de Robert abaixo do palco e o motivo é recorrente até a última imagem (7.57-7.59).

Há motivos auditivos também. O som rude do ferro, sugerindo uma época de objetos mecânicos pesados, é ouvido primeiramente na abertura, quando o topo do tanque se fecha com um estremecimento. A partir daí, ouvimos frequentemente o som áspero de metal — as correntes na prisão de Alfred, o choque ruidoso que Robert leva na cerca de Tesla, o som seco e abrupto quando a bobina de Tesla é desligada (mas que não esconde o clique do alçapão de Robert), e o gemido da mola que tranca uma pomba num aparelho de mágica. Quando Sarah se enforca, houve-se certo choque metálico e, mais tarde, quando Alfred se ajoelha atrás das grades diante da filha, vemos pouco dos seus gestos, mas, pelo ruído frenético das correntes, julgamos que ele está desesperado. Esse motivo sonoro informa a sequência final, que edita paralelamente o enforcamento de Alfred e o descarte da máquina de Tesla por Robert:



7.57 — O trauma que inicia a obsessão de Robert: Ele vê a esposa se afogar durante um truque fracassado.



7.58 — Em sua própria versão do Homem Transportado, Robert se afoga todas as noites e é substituído por uma duplicata que surge no auditório.



7.59 — Uma das réplicas de Robert é vista submersa no último plano.

enquanto Cutter gira uma manivela que range, ouvimos o prisioneiro arrastando as correntes e subindo para a forca.

Um motivo menos áspero domina as cenas que envolvem o truque de imersão de Júlia. Na primeira vez em que ela é amarrada e submergida no tanque, um suave rufar de tambor desenvolve certa pulsação. Depois, quando ela está amarrada e não consegue escapar, o tique-taque do cronômetro de Cutter domina a trilha sonora, como se medindo as batidas do coração dela; o som para quando ela morre. No clímax do filme, quando o número de abertura de Robert é executado novamente, uma pulsação similar é ouvida na música não diegética enquanto ele se afoga — criando um paralelo com Júlia, similar ao que vimos nas imagens (7.57-7.59).

Em muitos filmes, os paralelos são feitos pelo diálogo, e *O grande truque* faz uso constante de falas recorrentes. Júlia diz que batizar o número como O Grande Danton é "sofisticado", e, após sua morte, Robert a homenageia usando o nome: "É sofisticado". A observação de Tesla de que "o entendimento do homem deve exceder seu atrevimento" é modificada por Robert e se transforma nesta nova máxima: "O alcance do homem excede a sua imaginação". Provavelmente, o motivo mais vívido nos diálogos é aquele iniciado por Cutter, quando ele fala de "sujar as mãos". Em vários pontos, Cutter e Alfred invocam essa fala para ridicularizar a relutância de Robert em arriscar tudo pela sua mágica. No fim, porém, confrontados com o elaborado esquema de vingança de Robert, ambos os Alfreds admitem que ele finalmente sujou as mãos.

Assim como ocorre com outras técnicas, alguns dos motivos dos diálogos não apenas esclarecem a história, mas também fazem insinuações. Um caso notável ocorre no clímax, quando ouvimos o carcereiro entoar "Alfred Borden" durante a cena do enforcamento, mas vemos o misterioso assistente, Fallon, dirigindo-se a Robert. A justaposição nos prepara para o desmascaramento de Fallon como um dos gêmeos. Em vários momentos, Robert diz que, no número de desaparecimento, "ninguém se importa com o homem que entra na caixa. Eles se importam é com o homem que sai do outro lado". O motivo aponta para o seu método de assassinar insensivelmente o executante na máquina de Tesla para que uma réplica sua possa renascer em outro lugar. Também antecipa o final, em que Alfred, aparentemente enforcado, volta para casa, para Jessie e Cutter.

Dois diários

O grande truque usa os diários de Robert e Alfred para estruturar certas partes do passado. Um homem lê o diário de outro homem, o que nos conduzirá para um *flashback* ou nos tirará dele. O recurso do diário, em si, é bem conhecido, mas *O grande truque* confere-lhe ênfase especial ao inserir um diário em outro. No passado, Robert roubou o caderno de

Alfred e, ao decifrá-lo, registrou suas reações e lembranças no próprio diário, durante sua viagem ao Colorado. Os comentários do diário de Robert a respeito do diário de Alfred são lidos posteriormente por Alfred em sua cela durante o julgamento.

Os diários inseridos ajudam a nos manter orientados no tempo, guiando-nos do presente para o passado e vice-versa. Novamente, o som desempenha um papel crucial na nossa aclimatação ao procedimento. A convenção de nos deixar ouvir a voz do diarista quando o leitor lê as falas é uma orientação muito útil.

Depois que Alfred, aprisionado, recebe o diário de Robert, ele começa a lê-lo e ouvimos a voz de Robert, representando o que escreveu. "Uma cifra — um enigma — uma busca." A fala nos leva ao primeiro de vários *flashbacks* da viagem de Robert para ver Tesla. No começo da estada, Robert começa a decifrar o caderno de Borden. A voz que narra o diário de Robert descreve uma passagem que ocorreu "apenas alguns dias depois que ele me conheceu". A passagem prossegue na voz de Alfred, representando o que Robert acabou de decifrar: "Éramos dois jovens dedicados a uma ilusão". A transição para um *flashback* dentro de um *flashback* fica clara nas suaves transferências de uma voz para a voz seguinte.

O conflito entre os homens se aguça quando até mesmo os registros nos diários parecem brigar. Enquanto vemos Alfred contorcendo-se de dor por causa do truque fracassado com a bala, ouvimos a voz de seu diário explicando que ele realmente não sabia que nó tinha feito para amarrar a esposa de Robert. "Eu disse a verdade a ele" é acompanhado por um corte para o Colorado, mostrando Robert lendo o diário de Alfred enquanto a voz continua: "... que eu lutei comigo mesmo toda aquela noite". Robert ergue o olhar do diário e exclama: "Como era possível ele não saber?". Essa linha externa do diálogo é repetida, mas agora pela voz que narra: "Como era possível ele não saber?". Corte para Alfred lendo a linha em sua cela. Os diários inseridos e as vozes narrativas mescladas criam uma tensa conversa ao longo do tempo e do espaço.

Assim que as primeiras transições estabelecem as estruturas temporais definidas, porém, o filme começa a oscilar entre elas sem mostrar os diários nem empregar uma voz fora de campo. Em vez disso, as vozes fora de campo de Robert e Alfred são usadas para pontuar certas cenas, fornecendo pensamentos privados à maneira de um monólogo diegético interior. Por exemplo, na rua, Robert espia Alfred e sua família. A voz fora de campo de Robert explode: "Eu vi a felicidade — a felicidade que devia ser minha".

Acima de tudo, é a voz narrando o diário de Robert que ajuda nos deslocamentos entre as estruturas temporais. Seus resumos do que lê no diário de Robert substituem a narração direta de Alfred. Isso nos prepara para uma surpresa, quando Robert pula para o fim do diário e a voz narrativa de Albert retorna ameaçadoramente:

> Hoje Olívia prova seu amor por mim — a você, Angier. Sim, Angier, ela lhe deu este caderno por solicitação minha. E Tesla é meramente a chave para o meu diário, não para o meu truque. Você achava mesmo que eu me separaria de meu segredo tão facilmente, depois de tanta coisa? Adeus, Angier. Que você encontre consolo para sua ambição frustrada no seu lar na América.

Contudo, em um filme de muitos paralelos, mesmo esse desafio zombeteiro é superado por outro. Alfred, após ler o diário de Robert em sua cela, defronta-se com isto na última página:

> Mas aqui, na virada, devo deixá-lo, Borden. Sim, você, Borden. Sentado na sua cela, lendo o meu diário. Esperando a sua morte, por causa de meu assassinato.

Alfred fica tão desconcertado quanto nós. Como Robert podia saber que morreria e que Alfred seria acusado de sua morte?

Em retrospecto, descobrimos que Robert (o clone que sobreviveu naquela noite no teatro, mas que não se revelou) preparou o registro final, e talvez o diário inteiro, após a prisão de Alfred, como uma maneira de atormentá-lo. O poder dessas surpresas deriva de uma sutil mudança na convenção da voz fora de campo. Além de simplesmente nos fornecer informações, as vozes movidas pelos diários nos enganaram.

Insinuando segredos

Ao colocar paralelismos e registros de diários no enredo, o filme impele a ação ao mesmo tempo em que realça os mistérios. Somos continuamente confrontados com novas informações que têm de ser encaixadas no que já vimos e ouvimos. No entanto, o filme também insinua o que é ocultado. Mais centralmente, o segredo de ambas as ilusões é a substituição de um duplo, e isso é sugerido por um motivo visual. Descobrimos que, como os canários são parecidos, os mágicos fazem canários desaparecer e reaparecer matando um e substituindo por outro. É um protótipo da técnica de clonagem de Robert, mas também prenuncia as consequências da decisão dos gêmeos Borden de viver o seu número, com um deles sacrificando-se pelo outro ao final.

Como vimos, a insinuação ocorre ao longo dos diálogos e das narrações. Com a personagem individual, Alfred parece contraditório, alternadamente gentil e brusco. Ele menciona frequentemente o seu segredo, de ser rasgado em dois. A esposa, Sarah, diz que quando ele diz que a ama, alguns dias ele ama e alguns dias, não. Na climática briga do casal, ela diz que sabe "o que você realmente é", o que deixa em pânico o gêmeo frio. Talvez ela suspeite que haja dois Alfreds? Sarah pergunta se ele a ama. "Hoje, não." Ela se enforca.

Mais sutilmente, o som *off* é usado para reter o "Prestígio", ou desfecho do grande truque de cada um dos homens. (Originalmente, a palavra "prestígio" significava "ilusão", especialmente uma que confundisse o olhar.) A primeira e menor versão do Homem Transportado de Alfred é vista apenas em parte. Vemos a instalação, com Robert assistindo avidamente e Cutter em outra parte, no público, céptico. Não vemos, porém, a etapa do "prestígio" no truque. Nolan mantém a câmera sobre Cutter enquanto ouvimos a porta se abrir e a bola que pula sendo apanhada pela réplica de Nolan. Com isso, Nolan faz do próprio truque um mistério a ser completamente revelado depois. Comunicar a ilusão por meio do som *off* também enfatiza as reações contrastantes de Cutter, que não fica impressionado, e de Robert, que considera aquele "o maior truque de mágica que já vi".

Outro paralelo, então: quando Robert demonstra o seu Homem Transportado Real perante um enfadado agente teatral, ele desaparece do palco em explosões entrecortadas da bobina de Tesla. O agente protesta: "Ele tem de voltar. Tem de haver...". "Um prestígio?", diz uma voz fora de campo. O agente se volta automaticamente e vê Robert atrás dele, descendo da parte de trás do balcão. Veremos o mesmo truque, apresentado mais completamente e com mais pompa na primeira apresentação, mas a momentânea canalização das informações da história por meio do agente enfatiza o que Robert valoriza ao se apresentar: ver a expressão espantada do espectador quando confrontado com o que parece um milagre.

A abertura

O uso do som para revelar e ocultar informações da história, juntamente com outras técnicas cinematográficas, surge logo no início do filme. Aqui, o som e a imagem devem nos orientar para o mundo narrativo, apresentando as personagens e questões dramáticas principais. A abertura também deve plantar detalhes que podem parecer sem importância ou fora de propósito, mas que posteriormente terão papéis importantes. A abertura de *O grande truque* também nos apresenta uma das principais técnicas para contar a história, a da voz fora de campo que encontramos nos diários. E algumas pistas nos torturam, mas tornam-se compreensíveis assim que penetramos nos segredos do filme. Mais uma vez, descobrimos que o som ajuda a contar com clareza e desorientar com ousadia.

As porções mais dramáticas da abertura envolvem uma apresentação da versão do Homem Transportado de Robert, inspirada por Tesla. Alfred, disfarçado no meio do público, vai ao palco para inspecionar o engenho e depois se esgueira para os bastidores e para baixo do palco. Ali, ele encontra o tanque à espera de Robert. Quando o truque se consuma, Robert mergulha na água e começa a se afogar diante dos olhos de Alfred.

A apresentação é feita sem nenhum diálogo, exceto pelo momento em que Alfred assegura ao ajudante de palco que ele faz parte do número. A música é um zumbido suave, mas sombrio, suplantado pelos ferozes estalos quando se acende a bobina de Tesla. Assim como em outras grandes ilusões, o desfecho ocorre fora de campo; vemos o resultado quando Robert cai pelo alçapão. Os estalos da mola e a música param de repente, em um corte abrupto, típico do resto do filme, e ouvimos o barulho de Robert submergindo na água. O topo do tanque se fecha com um rangido. Ocorre outro longo silêncio, que realça o suspense.

O público se mexe, inquieto. Para onde foi Robert? Enquanto isso, abaixo do palco, Alfred se aproxima de Robert, que está se afogando, e ouvimos a pulsação do coração na orquestra, prenunciando o tique-taque do cronômetro de Cutter. Enquanto Robert se debate na água, a música não diegética assume a forma de trinados frenéticos nas cordas. A imagem escurece gradualmente, a música cessa e tem início a sequência seguinte, o julgamento de Alfred.

No entanto, a cena, altamente dramática, exibindo um truque de mágica que aparentemente não funcionou, é editada paralelamente a um momento mais mundano, até mesmo trivial, que ocorre em um tempo não identificado. Vemos Cutter passar por uma fileira de gaiolas, selecionar um canário, colocá-lo em uma gaiola e fazê-lo desaparecer. Ele, então, faz o canário reaparecer, para o deleite de uma menininha que, mais tarde, descobrimos ser a filha de Alfred, Jessie. Não há nenhum diálogo na cena, apenas os pios das aves e o som de Cutter executando o truque; a música tensa e sombria tem início nessa sequência e prossegue até o momento da imersão de Robert.

Dois truques mágicos, um de grande simplicidade, outro de complexidade letal, são exibidos alternadamente. Em três minutos, o filme suscitou todo tipo de perguntas a respeito do que levou àqueles acontecimentos e do que ocorrerá em seguida. A narração também nos pergunta que ligação devemos fazer entre o truque do canário e o elaborado número no palco. A resposta, ela mesma parcial e instigante, é fornecida por um comentário da voz que narra.

Ouvimos a voz de Cutter explicando que todo truque de mágica tem três partes, e sua exposição das fases corresponde a ambas as linhas de ação editadas paralelamente. Sua descrição do Juramento — a garantia de que as coisas funcionam da maneira comum — é ouvida através de sua voz fora de campo enquanto ele mostra o canário silenciosamente a Jessie e o coloca na gaiola. Corte para Robert exibindo a si e a sua máquina. Espectadores, entre eles Alfred, sobem no palco para inspecionar o mecanismo.

Então, Cutter explica, vem a Virada, o momento em que o ordinário torna-se extraordinário. Cobrindo a gaiola com um lenço, ele a achata. O comentário de Cutter coincide com o momento em que Robert entra

no campo elétrico enquanto Alfred explora a área do alçapão abaixo do palco. Finalmente, depois que o canário e Robert desaparecem, a voz de Cutter diz:

> Mas você ainda não vai aplaudir. Isso porque fazer uma coisa desaparecer não é suficiente. Você precisa trazê-la de volta. É por isso que todo truque de mágica tem um terceiro ato — a parte mais difícil. A parte que nos chamamos Prestígio.

Enquanto ouvimos essas palavras, nós o vemos mostrando a Jessie o canário redivivo — um feito de ilusionismo bem-sucedido — paralelamente com o público inquieto que assiste a Robert e planos de Alfred vendo Robert debater-se embaixo d'água.

A voz de Cutter foi gravada bem de perto em uma gravação seca, que lhe confere o tipo de perspectiva íntima, direta, que encontramos na narração do diário. Agora, no entanto, no *fade-out*, em um timbre mais oco, a voz de outro homem repete: "O Prestígio". Quando a nova cena progressivamente aparece, Cutter está no banco das testemunhas. Seu diálogo agora está ancorado em um campo sonoro mais reverberante, próprio de um tribunal grande. Percebemos que sua explicação das três etapas é motivada como testemunho no julgamento de Alfred.

A voz de Cutter apresenta alguns temas centrais, como a ideia de que um truque de mágica tem uma estrutura artística que exige habilidade e talento — os dois componentes que distinguem Alfred e Robert. Cutter também enfatiza a necessidade de distrair o público, porque, diz ele, o espectador quer ser enganado. Isso pode ser tomado como um comentário sobre nosso impulso de ignorar detalhes ao ver o filme. E a ênfase de Cutter na ideia de trazer de volta o objeto desaparecido estabelece o motivo de que, quando chega o momento do Prestígio, ninguém se importa com o homem na caixa.

No que se refere à construção do enredo, o comentário de Cutter faz da morte de Robert um *flashback* em relação ao tempo presente dos procedimentos no tribunal. No encerramento do filme, descobriremos que o truque que Cutter executa é uma espécie de *flash-forward*, referindo-se a um presente ainda "mais posterior" e que envolve o filme inteiro. A montagem paralela nos conduziu alternadamente a dois momentos do tempo da história, enquanto a voz fora de campo colocou-nos em um terceiro, o testemunho no tribunal. Esse testemunho não é simultâneo no que se refere às duas linhas da ação visual; ele ocorre após a morte de Robert, mas muito antes da cena com Jessie. Essa abertura não apenas nos apresenta as personagens e os temas principais, mas também estabelece os malabarismos na mudança de tempo que encontraremos no filme.

A voz fora de campo de Cutter também nos prepara para a estrita sincronização de imagem/som que levará o enredo adiante. Sua voz fala



7.60 — Enquanto a voz fora de campo de Cutter fala sobre um mágico que nos mostra algo comum, sua menção a "um homem" é sincronizada com o primeiro plano de Alfred, disfarçado no meio do público.



7.61 — Alfred, porém, não é o homem central no Juramento. É o próprio Robert, visto no plano seguinte. Juntamente com a montagem, o comentário estabelece sutilmente os dois como os antagonistas centrais.

de mostrar o objeto do Juramento; ele mostra o canário; corte para Robert exibindo sua máquina. Quando Cutter diz que o objeto provavelmente não é normal, vemos Alfred arrancar a barba falsa para provar que ele é parte do número. Cutter explica a segunda fase e, quando sua voz diz "A Virada", há um corte para Robert, literalmente se virando para nós. Cutter achata a gaiola enquanto sua voz fala do "extraordinário"; corte para Robert tomado pela eletricidade.

O comentário também insinua algumas coisas, como acontece quando Cutter apresenta indiretamente os protagonistas do filme (**7.60**, **7.61**). Mais tarde, quando Alfred se esgueira no porão do palco, estudando o tanque d'água, Cutter fala do público, "que não olha realmente" o que está acontecendo no truque. Robert mergulha no tanque, a tampa se fecha, e Cutter diz: "Você quer ser...". Corte para ele, arrancando o lenço, mostrando que a gaiola desapareceu, enquanto sua voz encerra a frase: "...enganado". Na verdade, Alfred será enganado, já que não entende, até o final, a manipulação dos clones de Robert. A calma exposição de Cutter sobre "trazer de volta" o objeto comum, simultaneamente à sua apresentação do canário, serve como um contraste para o número no palco. Jessie aplaude, mas o público de Robert não, porque está faltando o Prestígio ("a parte mais difícil"). Robert, que se debate na água, não será trazido de volta — pelo menos não por algum tempo.

A abertura não poderia ser tão econômica e instigante sem a voz fora de campo de Cutter. A montagem paralela e as justaposições do diálogo ressurgirão no clímax e serão finalmente explicadas nas últimas cenas. Ainda assim, há mais um elemento a ser considerado na passagem da abertura.

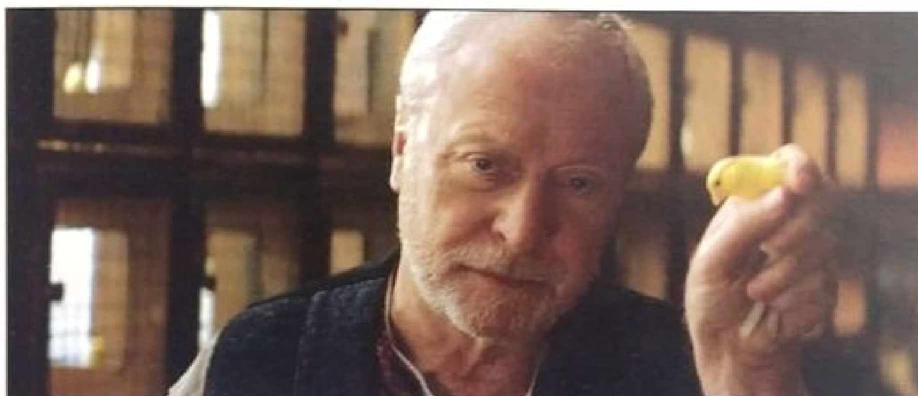
O primeiro plano do filme *fade-in* aparece progressivamente em um *travelling* para a esquerda atravessando um campo semeado de cartolas (**7.62**). Mais tarde, descobriremos que são as cartolas que Tesla inadvertidamente clonou em seus experimentos. O plano seguinte mostra uma fileira de canários em gaiolas (**7.63**); um deles será o astro do truque de Cutter para Jessie (**7.64**). Retrospectivamente, podemos ver esses dois



7.62 — O plano de abertura de *O grande truque*: A câmera se move sobre as cartolas espalhadas...



7.63 — ...e continua passando por várias gaiolas de canários, criando um paralelo com base na ideia de cópias idênticas.



7.64 — Dirigindo-se a Jessie, Cutter também nos convida a pensar como um truque de mágica pode enganar o público.

planos como uma insinuação de como Alfred e Robert realizam a sua mágica — usando cópias exatas. Além disso, assim como o canário tem de morrer para desaparecer, a morte assombrará o duplo de cada mágico. Alfred renunciou a muita coisa por sua arte, e cada gêmeo vive apenas meia-vida. Robert, porém, acabou por se dedicar ao ofício com a mesma paixão. Ao morrer e renascer a cada noite, ele abraçou o que Alfred chama de "sacrifício total".

Como sempre, o som também desempenha seu papel. Em três momentos no resto do filme, Alfred perguntará a alguém: "Está olhando com atenção?". É um aviso zombeteiro de que ele fará um truque de ilusionismo. Logo no início, porém, quando a câmera passeia por cima das cartolas, ouvimos essa fala pela primeira vez. Deslocada de sua posição na história, falada por uma personagem que não conhecemos ainda, a pergunta torna-se um desafio e um aviso ao espectador. Na condição de filme que nos pede para desmascarar o seu próprio ilusionismo, *O grande truque* poderia começar igualmente bem com a pergunta: "Está ouvindo com atenção?".

RESUMO

Como de costume, ver extensamente e examinar intensivamente aguçará sua capacidade de perceber o funcionamento do som no cinema. Você se sentirá confortável com as ferramentas analíticas que sugerimos fazendo várias perguntas a respeito do som de um filme:

1. Que sons estão presentes — música, fala, barulho? Como são usados o volume, a altura e o timbre? A mistura é esparsa ou densa? É modulada ou muda abruptamente?
2. O som está ritmicamente relacionado com a imagem? Se estiver, como?
3. O som é fiel ou infiel à sua fonte?
4. *De onde* vem o som? Do espaço da história ou de fora dele? De dentro do campo da imagem ou de fora dele? Se de fora, como ele molda a sua reação ao que está vendo?
5. *Quando* o som ocorre? Simultaneamente à ação da história? Antes? Depois?
6. Como os vários tipos de som se organizam em uma sequência ou no filme inteiro? Que padrões se formam e como eles reforçam aspectos da forma geral do filme?
7. Nas perguntas 1-6, que *objetivos* são cumpridos e que *efeitos* são obtidos pelas manipulações sonoras?

A prática de responder a tais perguntas trará familiaridade com os usos básicos do som no cinema.

Como sempre, não é suficiente dar nome e classificar. Essas categorias e esses termos são mais úteis quando damos o passo seguinte e examinamos como os tipos de som que identificamos *funcionam* no filme total.

DAQUI PARA FRENTE

Practical art of motion picture sound, 3ª ed. (Boston, Focal Press, 2007), de David Lewis Yewdall, oferece uma excelente visão geral e inclui um DVD muito instrutivo. Um ensaio delicioso sobre o desenvolvimento do som no cinema é "Sound design: The dancing shadow", de Walter Murch, em John Boorman *et al.* (orgs.), *Projections 4* (1995), pp. 237-51. O ensaio inclui uma discussão de bastidores sobre a mixagem de *O poderoso chefão*.

Artigos sobre aspectos específicos do registro e reprodução de sons em Hollywood são publicados em *Recording engineer/producer* e *mix*. Veja também Jeff Forlenza e Terri Stone (orgs.), *Sound for picture* (Winona, MN, Hal Leonard, 1993), e Tom Kenny, *Sound for picture: Film sound through the 1990s* (Vallejo, CA, Mix Books, 2000). Para comentários de muitos praticantes, veja Vincent Lo Brutto, *Sound-on-film: Interviews with creators of film sound* (Nova York, Praeger, 1994). Walter Murch, o principal *designer* de som de Hollywood, explica muitas técnicas sonoras contemporâneas em Roy Paul Madsen, *Working cinema: Learning from the masters* (Belmont, CA, Wadsworth, 1990), pp. 288-313. Nossa citação na página 431 provém dessa fonte, p. 229.

Uma introdução útil à psicologia do ouvir é Robert Sekuler e Randolph Blake, *Perception*, 4ª ed. (Nova York, McGraw-Hill, 2002). Veja também R. Murray Schafe, *The soundscape: Our sonic environment and the tuning of the world* (Rochester, VT, Destiny, 1994), e David Toop, *Ocean of sound: Aether talk, ambient sound and imaginary worlds* (Londres, Serpent's Tail, 2001).

O poder do som

O termo dos psicólogos para a nossa fusão espontânea de informações provenientes de diferentes sentidos é "percepção intermodal". Foi observada em bebês recém-nascidos e em crianças de quatro meses. Joseph D. Anderson, *The reality of illusion: An ecological approach to cognitive film theory* (Carbondale, University of Illinois Press, 1996), Capítulo 5, oferece uma introdução compacta sobre como a nossa tendência à captação entre modelos molda o nosso entendimento dos filmes.

De todos os diretores, Sergei Eisenstein foi o que escreveu mais prolífica e interessantemente a respeito da técnica do som. Veja em particular sua discussão da polifonia audiovisual em *Non-indifferent nature*, trad. Herbert Marshall (Cambridge, Cambridge University Press, 1987), pp. 282-354. (Para sua discussão sobre a música, veja abaixo.) Além disso, há comentários curiosos em Robert Bresson, *Notes on cinematography*, trad. Jonathan Griffin (Nova York, Urizen, 1977).

As possibilidades artísticas do som cinematográfico são discutidas em muitos ensaios. Veja John Belton e Elizabeth Weis (orgs.), *Film sound: Theory and practice* (Nova York, Columbia University Press, 1985); Rick Altman (org.), *Sound theory sound practice* (Nova York, Routledge, 1992); Larry Sider, Diane Freeman e Jerry Sider (orgs.), *Soundscape: The school of sound lectures 1998-2001* (Londres, Wallflower, 2003); "Sound and music in the movies", *Cinéaste* 21, 1-2 (1995), pp. 46-80; e Jay Beck e Tony Grajeda (orgs.), *Lowering the boom: Critical studies in film sound* (Urbana, University of Illinois Press, 2008). Três antologias organizadas por Philip Brophy foram publicadas sob o título geral *CineSonic* (New South Wales, Australian Film Television and Radio School, 1999-2001).

O mais prolífico pesquisador da estética do som cinematográfico é Michel Chion, cujas ideias são resumidas no seu *Audio Vision*, trad. Claudia Gorbman (Nova York, Columbia University Press, 1994). Sarah Kozloff escreveu extensamente sobre a fala no cinema; veja *Invisible storytellers: Voice-over narration in American fiction film* (Berkeley, University of California Press, 1988) e *Overhearing film dialogue* (Berkeley, University of California Press, 2000). Lea Jacobs analisa vários padrões de diálogo em "Keeping up with Hawks", *Style* 32, 3 (outono, 1998), pp. 402-26, de onde extraímos nossa menção à aceleração e à desaceleração do ritmo em *Jejum de amor*.

Sobre a montagem de som e imagem, veja John Purcell, *Dialogue editing for motion pictures: A guide to the invisible art* (Boston, Focal Press, 2007). A sobreposição de diálogos é explicada em detalhe em Edward Dmytryk, *On film editing* (Boston, Focal Press, 1984), pp. 47-70.

Como sugere o exemplo de *Carta da Sibéria*, os documentaristas fizeram muitas experiências com o som. Para outros casos, veja *Song of Ceylon*, de Basil Wright, *Listen to Britain* e *Diary for Timothy*, de Humphrey Jennings. Análises do som desses filmes podem ser encontradas em Paul Rotha, *Documentary film* (Nova York, Hastings House, 1952), e Karel Reisz e Gavin Millar, *Technique of film editing* (Nova York, Hastings House, 1968), pp. 156-70.

Stephen Handzo oferece uma ampla discussão de sistemas de registro e reprodução do som no cinema em "A narrative glossary of film sound technology", em Belton e Weis, *Film sound: Theory and practice*. Há um levantamento atualizado em Gianluca Sergi, *The Dolby era: Film sound in contemporary Hollywood* (Manchester, Manchester University Press, 2005). Veja também William Whittington, *Sound design and science fiction* (Austin, University of Texas Press, 2007).

Cinema mudo versus cinema sonoro

Durante muito tempo o cinema foi tido como um veículo predominantemente visual, com o som constituindo, na melhor das hipóteses, um suplemento e, na pior, uma distração. Em fins dos anos 1920, muitos estetas do cinema assumiram uma postura defensiva diante dos filmes sonoros, sentindo que o som sincronizado estragava uma arte

muda e pura. No filme sonoro ruim, afirmou René Clair, "a imagem se reduz exatamente ao papel de ilustração de um disco fonográfico, e o único objetivo é a execução, tão precisa quanto possível, da peça que serve de base à reprodução 'cinematográfica'. Em três ou quatro cenários ocorrem cenas intermináveis de diálogo, que são meramente aborrecidas se você não entende inglês, e insuportáveis se você entende" (*Cinema yesterday and today* [Nova York, Dover, 1972], p. 137). Rudolf Arnheim afirmou que "a introdução do filme sonoro esmagou muitas das formas que os artistas do cinema estavam usando, em favor da procura não artística pelo máximo de 'naturalidade' (no sentido mais superficial da palavra)" (*Film as art* [Berkeley, University of California Press, 1957], p. 154).

Hoje julgamos tolas tais crenças, mas devemos lembrar que muitos dos primeiros filmes sonoros valeram-se do diálogo simplesmente por causa da novidade; Clair e Arnheim acolheram os efeitos sonoros e a música, mas fizeram advertências contra a tagarelice. De qualquer maneira, a reação inevitável foi conduzida por André Bazin, que argumentou ser possível maior realismo no cinema sonoro. Veja o seu *O cinema, ensaios* (São Paulo, Brasiliense, 1991). Mesmo Bazin, porém, pareceu acreditar que o som era secundário à imagem no cinema. Essa visão é proposta também por Siegfried Kracauer em *Theory of film* (Nova York, Oxford University Press, 1965): "Os filmes sonoros elevam-se à altura do meio apenas se o visual tem primazia" (p. 103).

Hoje, muitos cineastas e frequentadores de cinema concordariam com a observação de Francis Ford Coppola, de que o som é "meio filme... pelo menos". Um dos grandes avanços dos anos 1970 e 1980 foi uma atenção maior e mais detalhada para com a trilha sonora.

Sobre a transição do filme mudo para o filme sonoro no cinema norte-americano, veja Harry M. Geduld, *The birth of the talkies: From Edison to Jolson* (Bloomington, Indiana University Press, 1975); Alexander Walker, *The shattered silents* (Nova York, Morrow, 1979); Capítulo 23 de David Bordwell, Janet Staiger e Kristin Thompson, *The classical Hollywood cinema: Film style and mode of production to 1960* (Nova York, Columbia University Press, 1985); James Lastra, *Sound technology in the American cinema: Perception, representation, modernity* (Nova York, Columbia University Press, 2000); e Charles O'Brien, *Cinema's conversion to sound: Technology and film style in France and the U.S.* (Bloomington, Indiana University Press, 2005). Douglas Gomery, *The coming of sound* (Nova York, Routledge, 2005), fornece uma história da indústria nos EUA.

A discussão de David Julyan sobre a música de *O grande truque* pode ser encontrada em **www.aintitcool.com/node/**31031.

A música no cinema

De todos os tipos de som no cinema, a música foi o mais extensamente discutido. A literatura é volumosa e, com o recente aumento do interesse por compositores cinematográficos, muito mais gravações de música para o cinema foram disponibilizadas.

Uma introdução básica à música, útil para o estudo do cinema, é William S. Newman, *Understanding music* (Nova York, Harper, 1961). Um guia de produção atualizado e detalhado é Fred Karlin e Rayburn Wright, *On the track: A guide to contemporary film scoring*, 2ª ed. (Nova York, Schirmer, 1990). *Listening to movies* (Nova York, Routledge, 2004), de Karlin, oferece uma viva discussão da tradição hollywoodiana.

A história da composição musical no cinema é tratada de maneiras vívidas e pouco ortodoxas em Russell Lack, *Twenty-four frames under: A Buried history of film music* (Londres, Quartet, 1997). Para histórias centradas em Hollywood, veja Roy M. Prendergast, *Film music: A neglected art* (Nova York, Norton, 1977), e Gary Marmorstein, *Hollywood rhapsody: Movie music and Its makers 1900-1975* (Nova York, Schirmer, 1997). Uma cobertura um tanto mais ampla é oferecida em Mervyn Cooke, *A history of film music* (Cambridge, Cambridge Uni-

versity Press, 2008). Veja também Martin Miller Marks, *Music and the silent film: Contexts and case studies 1895-1924* (Nova York, Oxford University Press, 1997), e Rick Altman, *Silent film sound* (Nova York, Columbia University Press, 2005). Compositores de cinema contemporâneos são entrevistados em Michael Schelle, *The score* (Los Angeles, Silman-James, 1999), David Morgan, *Knowing the score* (Nova York, HarperCollins, 2000), e Mark Russell e James Young, *Film music* (Hove, Inglaterra; Rota, 2000).

O principal estudo sobre a teoria da música cinematográfica é Claudia Gorbman, *Unheard melodies: Narrative film music* (Bloomington, Indiana University Press, 1987). Uma meditação altamente informada e ampla sobre o tema é Royal S. Brown, *Overtones and undertones: Reading film music* (Berkeley, University of California Press, 1994). *Celluloid jukebox: Popular music and the movies since the 50s*, de Jonathan Romney e Adrian Wootton (Londres, British Film Institute, 1995), é uma agradável coletânea de ensaios. Veja também Chuck Jones, "Music and the animated cartoon", *Hollywood Quarterly* 1, 4 (jul. 1946), pp. 364-70. Uma amostragem das impressionantes trilhas sonoras de desenhos de Carl Stalling (p. 417) está disponível em dois CDs (Warner Bros. 9-26027-2 e 9-45430-2).

Apesar do volume de material sobre música no cinema, houve razoavelmente poucas análises das funções da música em filmes específicos. O mais famoso (ou notório) é "Form and content: Practice", de Sergei Eisenstein, em *The film sense* (Nova York, Harcourt, Brace, 1942), pp. 157-216, que examina as relações de som e imagem em uma sequência de *Alexander Nevsky*. Para análises sensíveis de música para cinema, veja Graham Bruce, *Bernard Herrmann: Film music and narrative* (Ann Arbor, University of Michigan, 1985); Kathryn Kalinak, *Settling the score: Music and the classical Hollywood film* (Madison, University of Wisconsin Press, 1992); Jeff Smith, *The sounds of commerce: Marketing popular film music* (Nova York, Columbia University Press, 1998); e Pamela Robertson Wojcik e Arthur Knight (orgs.), *Soundtrack available: Essays on film and popular music* (Durham, NC, Duke University Press, 2001).

Dublagem e legendas

Iniciantes no estudo do cinema podem expressar surpresa (ou irritação) diante do fato de que os filmes em língua estrangeira geralmente são exibidos com legendas traduzindo os diálogos. Por que, perguntam alguns espectadores, não usar versões dubladas dos filmes — isto é, versões em que o diálogo é regravado na língua do público? Em muitos países, a dublagem é muito comum. (A Alemanha e a Itália têm a tradição de dublar quase todos os filmes importados.) Por que, então, a maioria das pessoas que estudam filmes prefere legendas?

Há várias razões. Vozes dubladas geralmente têm um som insípido de estúdio. A eliminação das vozes dos atores originais apaga um importante componente do seu desempenho. (Os partidários da dublagem deviam assistir a versões dubladas de filmes de língua inglesa para ver como um desempenho de Katharine Hepburn, Orson Welles ou John Wayne pode sofrer com uma voz que não se ajusta ao corpo.) Com a dublagem, todos os problemas usuais da tradução são multiplicados pela necessidade de sincronizar palavras específicas com movimentos de lábios específicos. Mais importante, com a legendagem, os espectadores ainda têm acesso à trilha sonora original. Ao eliminar a trilha da voz, a dublagem simplesmente destrói parte do filme.

Para um levantamento da prática da legendagem, veja Jan Ivarsson e Mary Carroll, *Subtitling* (Simrishamn, Sweden, TransEdit, 1998).

Websites

www.filmsound.org — O mais abrangente e detalhado *site* sobre som no cinema, com muitas entrevistas e *links* para outros *sites*.

www.mixonline.com — *Site* da *Mix Magazine*, dedicado a todos os aspectos da produção de som

para filme e vídeo. Oferece muitos artigos e conteúdo original gratuitos.

widescreenmuseum.com/sound/sound01.htm — Um exame da história dos sistemas de som, ilustrado com documentos originais.

www.filmmusic.com — Notícias de lançamentos recentes, além de entrevistas com compositores e profissionais de música.

www.filmscoremonthly.com — *Site* de revista com alguns artigos gratuitos.

www.geocities.com/Hollywood/Academy/4394/sync.htm — Neste artigo de 1995, "Sync takes: The art and technique of postproduction sound", Elizabeth Weis explica concisamente as escolhas criativas envolvidas na mixagem de som. Nossa citação de Michael Kirchberger foi extraída de um dos comentários que Weis apresenta aqui.

www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=1126863 — Entrevista em áudio por *streaming*, com Walter Murch falando no programa *Fresh Air* da National Public Radio.

Suplementos de DVD recomendados

A ADR (*Automatic Dialogue Replacement*), a inserção do diálogo na pós-produção, raramente tem espaço nos suplementos de DVDs. Uma exceção está em "Peter Lorre's ADR Tracks", no DVD de *20.000 léguas submarinas* (*20,000 leagues under the sea*). (A trilha está bem escondida: na seção "Bonus material", clique na direita em "Lost treasures" e escolha "Audio archives #2".) A técnica oposta, gravar canções para *playback* e a sincronização dos lábios durante a filmagem de números musicais, é demonstrada em "Scoring stage sessions", no DVD de *Cantando na chuva*.

Um excelente levantamento de como as trilhas sonoras são construídas está em "On sound design", em *Mestre dos mares — O lado mais distante do mundo* (*Master and Commander*), onde uma densa mixagem ambiente teve de servir de sustentação para o retrato de um navio lotado. O suplemento mostra por que tantos diálogos gravados na filmagem não podem ser usados e devem ser substituídos na ADR. Especialistas em efeitos sonoros demonstram as sutilezas na recriação dos barulhos de disparos de vários tipos de armas.

A seção "Sound design" de "Music and sound", nos suplementos de *Toy Story 2*, inclui um exemplo de como o som funciona nas cenas. Na cena em que um bando de brinquedos atravessa uma rua com trânsito pesado, o objetivo do cineasta foi criar contrastes extremos entre movimento e imobilidade. Uma técnica foi parar e começar a música enquanto os brinquedos ficavam imóveis e depois continuavam a se mover. A cena é mostrada só com efeitos sonoros, só com música e com a mixagem final.

Cada volume de *O Senhor dos Anéis* (*The Lord of the Rings*) oferece um suplemento chamado "The soundscapes of middle-earth", e os três totalizam cerca de uma hora. O documentário de *A sociedade do anel* (*The fellowship of the ring*) discute a ADR e efeitos sonoros. Cada volume também contém um segmento, "Music for middle-earth", num total de cerca de uma hora. O DVD de *As duas torres* (*The two towers*) contém uma demonstração de mixagem de som, com oito versões do mesmo clipe da batalha de Helm's Deep: uma com o som gravado durante a filmagem no *set*, seis com partes selecionadas do som (música em uma, sons de armas em outra etc.) e a mixagem final. As seis trilhas incompletas já foram parcialmente mixadas a partir de gravações separadas. Originalmente, cada som foi gravado separadamente. No início de *O retorno do rei* (*The return of the king*), por exemplo, quando Gandalf conduz o grupo pelas florestas para visitar Isengard, foi feita uma trilha apenas para o som das flechas de Legolas na aljava — um som que mal se distingue na mixagem final.

Discussões de partituras estão entre os suplementos mais comuns. Em uma discussão particularmente detalhada e sistemática, "Scoring *War of the worlds*", John Williams comenta extensamente as funções narrativas de sua música. O suplemento foi dirigido por Steven Spielberg. No suple-

mento "Music" de *A bússola de ouro* (*The golden compass*), o compositor Alexandre Desplat discute motivos musicais; ele também fala sobre os instrumentos exóticos que escolheu para caracterizar os vários grupos étnicos da história. Hans Zimmer, compositor para *Batman — O cavaleiro das trevas* (*The dark knight*), descreve a música dissonante associada ao Curinga no suplemento "The sound of anarchy".

Os faroestes de Sergio Leone são muitas vezes chamados "operísticos", e o historiador da música no cinema Jon Burlingame explica por que em "Il maestro: Ennio Morricone and *The good, the bad, and the ugly*". Ao contrário da maior parte da música feita para cinema, as composições para os filmes de Leone eram feitas antecipadamente, e o suplemento explica como a música guiava o diretor durante a filmagem e a montagem.



8 CAPÍTULO

Resumo: O estilo como sistema formal

O conceito de estilo

No início da Parte 2, vimos como diferentes partes de um filme se relacionam dinamicamente dentro da sua *forma* geral. Agora, depois de termos examinado cada categoria de técnicas do veículo cinematográfico, podemos prosseguir e ver como essas técnicas interagem para criar outro sistema formal do filme, o seu estilo. Estes dois sistemas — o estilo e a forma narrativa/não narrativa —, por sua vez, interagem reciprocamente.

Os padrões estilísticos são uma parte importante de qualquer filme. Às vezes, porém, falamos sobre o estilo em vários filmes do mesmo cineasta. Examinamos *Nossa hospitalidade* (*Our hospitality*) em função da sua *mise-en-scène* cômica, organizada em torno de um uso regular de planos de conjunto; isso é parte do estilo de Buster Keaton em outros filmes também. Muitos cineastas têm estilos característicos e podemos nos familiarizar com esses estilos analisando a maneira como eles utilizam as técnicas em sistemas fílmicos inteiros.

Além disso, também podemos falar de um *grupo estilístico* — a regularidade de técnicas no trabalho de vários cineastas. Podemos falar de um estilo expressionista alemão ou de um estilo de montagem soviética. Na Parte 6, consideraremos alguns grupos estilísticos importantes que surgiram na história do cinema.

"As escolhas que você faz te empurram em certa direção e isso se torna o que as pessoas chamam estilo."

— Chris Coyle, cinegrafista, *Amores expressos* (*Chung Hing sam lam*)

O estilo e o cineasta

Nenhum filme individual usa todas as possibilidades técnicas que discutimos. Primeiro, as circunstâncias históricas limitam as escolhas abertas aos cineastas. Antes de 1928, por exemplo, os cineastas não tinham a opção de usar diálogo sincronizado. Mesmo hoje, quando o leque de escolhas técnicas parece muito mais amplo, há limites. Os cineastas não podem usar a hoje obsoleta película ortocromática da era do cinema

ACESSE O *BLOG*

Acompanhamos o desenvolvimento estilístico e formal de um importante cineasta contemporâneo em "The sarcastic laments of Béla Tarr". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=1315.** Para o estilo de dois diretores de cinema da geração anterior veja "Bergman, Antonioni, and the stubborn stylists" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=1139.**

mudo, mesmo sendo ela, em alguns aspectos, superior às películas contemporâneas. De maneira semelhante, ainda está para ser inventado um sistema de criação de imagens cinematográficas tridimensionais que dispense o uso de óculos especiais pelo público.

Há outra razão pela qual somente algumas possibilidades técnicas podem ser usadas em um único filme. Como vimos no Capítulo 1, ao trabalhar em uma situação de produção concreta, o cineasta deve escolher que técnicas empregar. Geralmente, ele faz certas escolhas técnicas e atém-se a elas durante todo o filme. Ao longo do filme, o cineasta geralmente usará iluminação de três pontos, montagem em continuidade ou som diegético. Alguns segmentos podem se destacar por se afastarem do uso normal do filme, mas, em geral, um filme tende a se valer do uso regular de certas técnicas. O estilo do filme resulta de uma combinação de limitações históricas e escolhas deliberadas.

Os cineastas também selecionam deliberadamente técnicas que assinalam histórias paralelas. Piotr Sobocinski, cinegrafista de Krsysztof Kieslowski, diz que, em *A fraternidade é vermelha* (*Trois couleurs: Rouge*), a intenção de um plano de grua sobre um desfile de moda era evocar um movimento em grua anterior, no qual a câmera desce no momento em que um livro cai na rua. De maneira semelhante, ao filmar *Viva Zapata!*, Elia Kazan se aproxima em *travelling* de Zapata, o qual ignora o fato de uma multidão de camponeses estar marchando com ele: "Tínhamos de fechar naquele plano e fazer um *travelling* porque o que eu queria mostrar era a expressão ou falta de expressão dele. Mais tarde, contrastamos com um plano em *travelling* similar, no qual o chefe de polícia começa a perceber o que está acontecendo. A ideia era contrastar as duas posturas".



8.1 — *Meu tio*. O Sr. Hulot conversa com uma vizinha enquanto outras pessoas passam por perto.

Filmes que estabelecem fortes contrastes narrativos muitas vezes os reforçam com diferenças estilísticas pronunciadas. *Meu tio* (*Mon oncle*) opõe o encanto dos velhos bairros parisienses à esterilidade dos novos edifícios que os substituem. O Sr. Hulot vive em um apartamento caindo aos pedaços, em uma pracinha sossegada, enquanto a família Arpel — a irmã de Hulot, o cunhado e o sobrinho — acaba de se mudar para uma casa ultramoderna, repleta de engenhocas de alta tecnologia e móveis elegantes, mas sem nenhum conforto. As cenas no bairro de Hulot tendem a ser acompanhadas por música animada, exceto quando os efeitos sonoros ou diálogos se tornam importantes. Nesse local, a câmera fica fora do apartamento, enfatizando as interações das muitas pessoas que vivem e trabalham em torno da praça (**8.1**). Em contraste, as cenas dos Arpel não têm música. Em vez disso, ouvimos o som dos sapatos em pisos de pedra e os cliques e zunidos de aparelhos domésticos absurdos. Há planos frequentes do interior da casa e a rua é quase invisível por trás da cerca de segurança metálica da família (**8.2**).



8.2 — O jardim inconvenientemente organizado dos Arpel, com uma gigantesca porta de segurança de metal que bloqueia a vista da rua.

Muitos cineastas planejam o estilo geral do filme para que ele reflita a progressão da história. Em *Os últimos passos de um homem* (*Dead man

walking), Tim Robbins e seu cinegrafista, Roger Deakins, elaboraram um padrão visual para comunicar a crescente intimidade entre as personagens representadas por Susan Sarandon e Sean Penn, que conversam em uma série de entrevistas espalhadas pelo filme. As cenas iniciais foram filmadas de modo a enfatizar a tela de metal entre os dois, mantendo-a no foco enquanto a personagem de Penn parece distante. Mais tarde, usando lentes mais longas e planos lentos com *travelling*, as cenas minimizam a barreira. Por fim, quando as personagens estão se comunicando através da porta de uma cela, reflexos na janela tornam cada uma delas visível no plano da outra. Como de costume, as repetições e as diferenças são usadas para moldar nossa experiência do filme.

O estilo e o espectador

O espectador também tem uma relação com o estilo. Apesar de raramente termos consciência do fato, tendemos a ter expectativas no que se refere ao estilo. Se vemos duas personagens em um plano de conjunto, esperamos um corte para uma vista mais próxima [***cut-in***]. Se o ator caminha para a direita, como se estivesse prestes a deixar o quadro, esperamos da câmera uma panorâmica horizontal ou *travelling* para a direita que mantenha a pessoa no plano. Se uma personagem fala, esperamos ouvir um som diegético que seja fiel à sua fonte.

Como outros tipos de expectativa, as expectativas estilísticas derivam de nossa experiência do mundo em geral (as pessoas conversam, não gorjeiam) e de nossa experiência do cinema e de outros veículos. O estilo cinematográfico específico pode confirmar, modificar, tapear ou desafiar nossas expectativas.

Muitos filmes usam técnicas de uma maneira que confirma nossas expectativas. Por exemplo, as convenções do cinema hollywoodiano clássico e de outros gêneros específicos fornecem uma base firme para o reforço de nossos pressupostos. Outros filmes pedem que limitemos de certa maneira as nossas expectativas. *Nossa hospitalidade*, de Keaton, acostuma-nos a esperar manipulações de figuras e objetos no espaço em profundidade, enquanto *A grande ilusão* (*La grande illusion*), de Jean Renoir, constrói expectativas específicas a respeito dos movimentos de câmera. Outros filmes fazem escolhas técnicas inusitadas e, para acompanhá-los, devemos construir novas expectativas estilísticas. Na verdade, as descontinuidades da montagem de *Outubro* (*Oktyabr*), de Sergei Eisenstein, e o uso da narração com voz fora de campo em *O grande truque* (*The prestige*) nos ensinam como entender o estilo.

Em outras palavras, um diretor não dirige apenas o elenco e a equipe. O diretor também nos dirige, dirige a nossa atenção, molda a nossa reação. Assim, as decisões técnicas do cineasta fazem diferença no que percebemos e na maneira como reagimos.

O estilo, então, é o uso de um padrão de técnicas ao longo do filme. Qualquer filme tende a se valer de opções técnicas específicas ao criar o seu estilo, e estas são escolhidas pelo cineasta, dentro das limitações das circunstâncias históricas. Também podemos ampliar o termo *estilo* para descrever o uso característico de técnicas de um cineasta individual ou de um grupo de cineastas. O espectador pode não perceber conscientemente o estilo do filme, mas este, não obstante, contribui para a sua experiência do filme.

Analisando o estilo de um filme

Como espectadores, registramos o efeito do estilo de um filme, mas raramente o percebemos. Se quisermos entender como esse efeito é obtido, precisamos olhar e escutar cuidadosamente. Já que os quatro capítulos anteriores mostraram como podemos prestar atenção nas características estilísticas, consideremos quatro passos gerais na análise do estilo.

Passo 1: Determine a estrutura organizacional

O primeiro passo é entender como o filme é composto em um todo. Se for um filme narrativo, ele se valerá de todos os princípios discutidos no Capítulo 3. Isto é, ele terá um enredo que fornece indicadores para construirmos uma história. Ele manipulará a causalidade, o tempo e o espaço; ele terá um padrão de desenvolvimento distinto, da abertura ao encerramento; ele poderá usar paralelismo, e a sua narrativa escolherá entre o conhecimento restrito e o conhecimento mais irrestrito em vários momentos. (Nem todos os filmes contam histórias. Discutiremos outros tipos de forma no Capítulo 10.)

ACESSE O *BLOG*
Discutimos *Indiana Jones e o reino da caveira de cristal* (*Indiana Jones and the kingdom of the crystal skull*) e alguns aspectos da montagem e do uso da luz de Steven Spielberg em "Reflections in a crystal eye". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=2379.**

Passo 2: Identifique as técnicas proeminentes usadas

Aqui, a análise se valerá de nosso levantamento das possibilidades técnicas nos Capítulos 4-7. Você precisa ser capaz de detectar coisas como cor, iluminação, enquadramento, cortes e som, que a maioria dos espectadores não percebe conscientemente. Assim que os perceber, poderá identificá-los como técnicas — como a música não diegética ou um enquadramento de câmera baixa.

Contudo, perceber e identificar é apenas o começo da análise estilística. O analista deve desenvolver o olhar para técnicas *proeminentes*. A proeminência será parcialmente determinada pelas técnicas que o filme mais utiliza. O *zoom* abrupto para frente em *Wavelength* e a montagem rápida e descontínua de *Outubro* convidam ao exame porque desempenham um papel central no efeito geral de cada filme.

Além disso, o que é proeminente depende em parte do propósito do analista. Se você quer demonstrar que o estilo de um filme é típico de certa abordagem da criação cinematográfica, pode se concentrar em como a técnica se conforma às expectativas estilísticas. A montagem de 180° de *Relíquia macabra* (*The Maltese falcon*) não é evidente nem enfatizada. Nosso propósito no Capítulo 6 foi demonstrar que o filme é típico nesse aspecto. Se, porém, você quiser enfatizar as qualidades incomuns do estilo do filme, poderá se concentrar nos recursos técnicos mais inesperados. O uso da montagem em *Outubro*, de Eisenstein, é incomum e representa escolhas que poucos cineastas fariam. Foi a originalidade desses recursos que escolhemos enfatizar no Capítulo 6. Do ponto de vista da originalidade, o vestuário em *Outubro* não é um elemento estilístico tão proeminente quanto a montagem porque se conforma mais à prática convencional. A decisão do analista a respeito de quais técnicas são proeminentes, portanto, será influenciada em parte pelo que o filme enfatiza e em parte pelo propósito do analista.

Passo 3: Determine os padrões das técnicas

Uma vez identificadas as técnicas proeminentes, você pode perceber como elas são organizadas em padrões. As técnicas terão repetições e variações, desenvolvimentos e paralelos, ao longo de todo o filme ou de um segmento individual. Os capítulos 4-7 demonstraram como isso ocorre em alguns filmes.

Você pode se concentrar nos padrões estilísticos de duas maneiras. Primeiro, pode refletir sobre suas reações. Se uma cena começa com *travelling* para frente, você espera que termine com *travelling* para trás? Se você vê uma personagem olhando para a esquerda, supõe que alguém ou alguma coisa esteja fora de campo e seja revelado no plano seguinte? Se sente uma excitação crescente em uma cena de ação, é possível atribuir isso a uma aceleração no andamento da música ou da montagem?

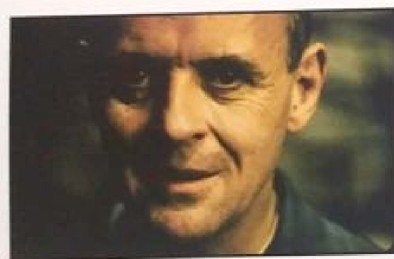
Uma segunda tática para perceber padrões estilísticos é procurar descobrir de que maneiras o estilo reforça padrões de organização formal. Os cineastas muitas vezes planejam deliberadamente o sistema estilístico do filme para sublinhar desenvolvimentos no drama. Vimos como os esquemas cromáticos oscilantes refletem três etapas no desenvolvimento do enredo em *Mulheres apaixonadas* (*Women in love*) (4.41-4.43). Para *Amistad*, Steven Spielberg e seu cinegrafista, Janusz Kaminski, acompanharam o avanço dos escravos rumo à liberdade iluminando e filmando as quatro cenas no tribunal de maneiras marcadamente diferentes, que incluem desde uma luz esverdeada, enfumaçada, com trabalho de câmera errático, até a iluminação clara e os movimentos de câmera fluidos na cena final na Suprema Corte.



8.3 — Durante a conversa inicial em *O silêncio dos inocentes*, filmar em profundidade com a cabeça da personagem proeminente no espaço frontal do quadrado...



8.4 — ...enfatiza a distância entre o par.



8.5 — Mais tarde na cena planos mais próximos...



8.6 — ...retiram a ênfase dessa distância.

No *design* de *Retrato de uma mulher* (*The portrait of a lady*), Jane Campion e seu cinegrafista, Stuart Dryburgh, associaram as cores ao amadurecimento da protagonista. Isabel começa como uma jovem idealista um tanto cabeça-dura, e o pano de fundo é um verão inglês, com predomínio de tons brilhantes de verde e amarelo. Em Siena, enquanto ela se deixa cativar pelo sinistro caçador de fortunas Osmond, a paleta é mais rica e quente, com predomínio do laranja e do coral. Anos depois, casada com Osmond e infeliz, o esquema cromático é repleto de azuis pálidos. As cenas de encerramento voltam ao campo inglês, relembrando a abertura, mas agora Isabel, mais sábia e cheia de remorso, confronta o futuro, e a paisagem coberta de neve é levemente banhada de azul, sugerindo que as lembranças do casamento ainda a assombram.

Mesmo em um espaço de tempo menor, o estilo pode criar uma sutil percepção de progressão narrativa. Uma cena geralmente tem um padrão dramático de encontro, conflito e desenlace, e o estilo refletirá isso, com cortes que se tornam mais marcados e planos que se aproximam das personagens enquanto a cena avança. Em *O silêncio dos inocentes* (*The silence of the lambs*), por exemplo, as cenas entre Clarice Starling e Hannibal Lecter tendem a começar com conversas convencionais em campo/contracampo. As personagens, filmadas em plano médio, olham para fora, para a direita ou para a esquerda da câmera (**8.3**, **8.4**). À medida que as conversas se tornam mais intensas e íntimas, as posições de câmera se aproximam mais delas e se deslocam sutilmente rumo ao eixo de ação, até que cada personagem esteja olhando diretamente para a lente (**8.5**, **8.6**).

Em *A grande ilusão* (pp. 325-30), vimos que o estilo pode criar associações entre situações, como acontece quando os movimentos de câmera sugerem a unidade dos prisioneiros. Ele também pode reforçar paralelos, como fazem os *travellings* que comparam os troféus de guerra de Rauffenstein e os de Elsa. Mais tarde, veremos como o estilo também pode reforçar a organização de filmes não narrativos.

Às vezes, porém, a criação de padrões estilísticos não reflete a estrutura geral do filme. O estilo pode chamar nossa atenção por direito próprio. Como a maioria dos recursos estilísticos tem várias funções, uma técnica pode interessar ao analista por diferentes razões. Em 6.130 e 6.131, um corte de um varal para uma sala de estar atua como uma transição entre cenas. No entanto, o corte desperta maior interesse por outras razões, já que não esperamos que um filme trate os objetos como retalhos planos de cor a serem comparados de um plano para outro. Tal atenção para com o jogo gráfico é uma convenção da forma abstrata. Aqui, em uma passagem de *Bom dia* (*Ohayô*), de Ozu, uma escolha estilística se sobressai porque vai além da sua função narrativa. Mesmo nesse caso, porém, os padrões estilísticos continuam a requisitar as expectativas do espectador e a inseri-lo em um processo dinâmico. Qualquer

um que perceba a correspondência gráfica de objetos vermelhos em *Bom dia* provavelmente terá despertada a sua curiosidade diante de uma maneira tão pouco convencional de montagem. E, se os padrões estilísticos realmente forem desviantes por si sós, ainda precisamos de uma percepção da organização narrativa do filme para mostrar como e quando isso acontece.

Passo 4: Propor funções para as técnicas proeminentes e os padrões que elas formam

Aqui, o analista procura pelo papel que o estilo desempenha na forma geral do filme. O uso do movimento de câmera tende a criar suspense retardando a revelação de informações da história, como na abertura de *A marca da maldade* (*Touch of evil*) (pp. 223-4)? O uso da montagem descontínua cria uma onisciência narrativa, como na sequência de *Outubro* que analisamos (pp. 400-2)? A composição do plano tende a nos concentrar em um detalhe específico (4.140, o plano do rosto de Anne em *Dias de ira* [*Vredens dag*])? O uso de música ou ruído cria surpresa?

Um caminho direto para perceber a função é notar os efeitos sobre a nossa experiência como espectadores. O estilo pode realçar os aspectos *emocionais* do filme. Os cortes rápidos de *Os pássaros* (*The birds*) evocam choque e horror, enquanto o bordão flutuante na música de *O grande truque* cria um tom tenso, mas também melancólico.

O estilo também molda o *significado*. Devemos, porém, evitar a leitura de elementos isolados atomisticamente, retirados do seu contexto. Como argumentamos na página 311, o uso da câmera alta não significa automaticamente "derrota", assim como o uso da câmera baixa não significa automaticamente "poder". Não há nenhum dicionário que especifique o significado de um elemento estilístico específico. Em vez disso, o analista deve examinar o filme inteiro, os padrões das técnicas apresentadas e os efeitos específicos da forma fílmica. Por exemplo, em *A grande ilusão*, o contraste entre Rauffenstein e Elsa é realçado pelos planos em *dolly* paralelos.

O significado é apenas um tipo de efeito e não há nenhuma razão para esperar que toda característica estilística possua uma significação temática. Uma parte do trabalho do diretor é dirigir a nossa atenção, e, portanto, o estilo muitas vezes funcionará simplesmente de maneira *perceptual* — para nos fazer perceber coisas, enfatizar uma coisa em detrimento de outra, guiar erradamente a nossa atenção, esclarecer, intensificar ou complicar nosso entendimento da ação. (Veja "Um olhar de perto".)

Uma maneira de aguçar nossa percepção das funções de técnicas específicas é *imaginar alternativas* e refletir sobre quais diferenças ocorreriam. Suponha que o diretor tenha feito uma escolha técnica diferente;

ACESSE O *BLOG*
Para uma discussão de como várias técnicas do estilo cinematográfico podem funcionar para chamar nossa atenção para as coisas, veja "Gradations of emphasis, starring Glenn Ford" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=2986.**

"Não há nenhuma cena em nenhum filme que 50 diretores não pudessem ter feito de 50 maneiras diferentes."

— Paul Mazursky, diretor

ACESSE O *BLOG*
Ecos estilísticos sutis enriquecem *O grande truque*, como mostramos em "Niceties: How classical filmmaking can be at once simple and precise". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=3878.**

UM OLHAR DE PERTO

O estilo em A sombra de uma dúvida

Tio Charlie foi visitar a família da irmã em Santa Rosa, Califórnia. Charlie é um homem do mundo e ostenta o seu dinheiro livremente. Sua irmã, Emmy, o adora e até mesmo deu à filha o nome de Charlie, em homenagem a ele. No entanto, na medida em que ele se demora na cidade, a jovem Charlie começa a suspeitar que ele é um *serial killer* que ataca viúvas ricas. Ela não consegue provar — o título do filme é *A sombra de uma dúvida* (*Shadow of a doubt*) —, mas percebe o seu lado ameaçador. Em muitas cenas, o diretor Alfred Hitchcock usa o estilo cinematográfico para ligar nossa percepção e nosso entendimento dos acontecimentos aos da jovem Charlie.

Um momento crucial nesse processo ocorre em uma cena da família jantando. Tio Charlie elogia a vida em uma cidade pequena. As mulheres se mantêm ocupadas em cidades como Santa Rosa, diz ele, não como as mulheres ricas e mimadas da cidade grande. Lentamente, ele começa um monólogo venenoso:

> E o que as esposas fazem, essas mulheres inúteis? Você as vê nos hotéis, nos melhores hotéis, todos os dias, aos milhares. Bebendo o dinheiro, comendo o dinheiro, perdendo o dinheiro no *bridge*, jogando o dia inteiro e a noite inteira. Cheirando a dinheiro. Orgulhosas de suas joias e nada mais. Horríveis... gordas, gastas, gananciosas.

Reagindo a isso, a jovem Charlie retruca: "Mas elas estão vivas! Elas são seres humanos!". Tio Charlie responde: "São? São mesmo, Charlie? São humanas ou são animais gordos e resfolegantes?". Percebendo que foi longe demais, tio Charlie sorri e retoma suas maneiras agradáveis.

Essa poderosa cena depende de muitas decisões estilísticas quanto ao modo de afetar o público. O diálogo constitui uma etapa no processo de fortalecimento das suspeitas da jovem Charlie de que o tio é um assassino. Como nós, o público, temos as mesmas suspeitas, a cena nos aproxima mais da mesma crença. A cena sugere que ele é ligeiramente louco; seus assassinatos não provêm apenas de uma inclinação criminosa, mas também de um ódio profundamente arraigado pelas mulheres. Obtemos um entendimento maior de sua personalidade. Nossa resposta também tem uma dimensão emocional, já que, na sua descrição das mulheres, ele as desumaniza de uma maneira assustadora.

No contexto do filme, essa cena possui várias funções. O desenvolvimento da história depende da visita de tio Charlie à família e das crescentes suspeitas da jovem Charlie a respeito de seus instintos assassinos. Como tio Charlie assinala, porém, ela não pode contar a verdade a ninguém, já que isso devastaria sua mãe. Isso cria um poderoso conflito, não apenas entre a jovem Charlie e o tio, mas também dentro da mente dela. Similarmente, quando ela descobre a verdade, sua postura muda. Inicialmente, ela venera o tio, mas, por fim, constata amargurada a sua verdadeira natureza, e sua confiança no mundo começa a se desintegrar. A cena do jantar, então, contribui para um desenvolvimento no caráter da jovem Charlie.

Mesmo o fato de a cena ocorrer em um jantar é importante. Cenas mais alegres tiveram lugar à mesma mesa. Em certo momento, tio Charlie dá a Emmy fotografias restauradas de seus pais, o que parece comunicar seu amor sincero por ela e sua família. A jovem Charlie está exultante (8.7). Nessas cenas iniciais, tomamos conhecimento de uma relação especial entre tio e sobrinha e ele até mesmo a presenteia com um elegante anel (8.8). O anel

desempenha um papel importante no enredo, já que a jovem Charlie descobre uma inscrição nele (uma pista de que ele veio de uma das vítimas do tio). Então, o odioso monólogo de tio Charlie cria um padrão formal juntamente com outros momentos que já vimos.

Hitchcock acreditava firmemente no uso do meio cinematográfico para despertar a mente e os sentimentos do espectador. Portanto, quando tio Charlie inicia o monólogo, Hitchcock nos presenteia com um *establishing shot* da mesa inteira (**8.9**). Vimos planos similares em cenas anteriores e ele nos orienta para as posições das principais personagens da cena. Ao mesmo tempo, Hitchcock organiza a encenação de tal maneira que é tio Charlie, não o marido de Emmy, quem se senta à cabeça da mesa. Seu domínio sobre a família é apresentado visualmente. Quando Charlie começa a falar, temos, após um plano de Emmy, um plano breve da jovem Charlie, olhando para ele ansiosamente (**8.10**). Quando começa a condenar as "mulheres inúteis", temos uma vista próxima dele enquanto continua o ataque (**8.11**).

O desempenho de Joseph Cotten é muito importante aqui. Ele ferve de ressentimento contra as mulheres "gordas, gastas, gananciosas". Ele profere o discurso sem piscar, como se estivesse divagando consigo mesmo, não conversando com outras pessoas. Hitchcock amplia o efeito da atuação de Cotten com um *travelling* eliminando todos os outros que estão à mesa. A câmera vai para frente firmemente, preenchendo o quadro com o rosto de tio Charlie enquanto o monólogo cresce em raiva e intensidade (**8.12**).

Hitchcock poderia ter usado outras técnicas. Poderia ter filmado tio Charlie por trás, ocultando seu rosto, mas mostrando as reações dos outros à mesa. Ele poderia ter interrompido os planos de tio



8.7 — Em *A sombra de uma dúvida*, a jovem Charlie fica deliciada quando tio Charlie mostra retratos de seus avós.



8.8 — Em sinistro paralelo com um noivado, tio Charlie presenteia a sobrinha com um anel.



8.9 — Um plano geral mostra a família à mesa, dando mais visibilidade aos dois Charlies.

UM OLHAR DE PERTO



8.10 — Após um plano de Emmy, Hitchcock corta para a jovem Charlie, que olha desconfortavelmente para o tio.



8.11 — Tio Charlie começa o monólogo sobre as mulheres inúteis.



8.12 — A câmera se aproxima dele...

Charlie com as reações de Emmy, seu marido e seus filhos. Hitchcock, no entanto, consegue um efeito específico usando o movimento vagaroso, eletrizante, na direção do rosto de tio Charlie, enquanto aflora o ódio deste pelas mulheres. Apesar de pronunciar a fala em voz alta, o implacável movimento de avanço da câmera sugere que estamos tendo um vislumbre de sua mente.

A maioria dos diretores teria mostrado a jovem Charlie retrucando: "Mas elas estão vivas! Elas são seres humanos!", cortando para um plano do rosto dela. Hitchcock, porém, deixa a explosão fora de campo. Depois, ele acrescenta um toque inesperado e sinistro. Enquanto o *travelling* termina num primeiro plano extremamente fechado, tio Charlie se volta ligeiramente, e olha para a câmera enquanto responde: "São mesmo, Charlie?" (**8.13**).

Repentinamente, somos colocados no lugar da jovem, testemunhando a plena força do ódio de seu tio. (Acabamos de ver Jonathan Demme empregando uma técnica comparável ao filmar Hannibal Lecter em *O silêncio dos inocentes* [8.3-8.6].) Como a jovem Charlie, começamos a perceber que ele é um sociopata, tornado ainda mais assustador pelo olhar firme e a fala controlada. As decisões de Hitchcock quanto a encenação, enquadramento, som e montagem conseguiram um envolvimento intenso de nossas mentes e emoções com a história.

O estilo de Hitchcock, no caso, está relacionado com as escolhas técnicas no filme como um todo. Para começar, o plano do tio Charlie é o mais próximo que temos dele, de modo que o enquadramento fechado confere à cena uma força particular. Mais amplamente, Hitchcock emprega técnicas que nos colocam na posição das personagens. Ao longo de todo o filme, ele usa o ponto de vista óptico, permitindo frequentemente que compartilhemos o ponto de vista da jovem Charlie (**8.14, 8.15**).

O padrão de escolhas estilísticas é sustentado ao longo de todo o monólogo à mesa. O breve plano da jovem Charlie nos lembra de sua posição, ao lado do tio (8.10). No entanto, em vez de fazer tio Charlie iniciar o monólogo olhando para ela, Hitchcock deixa que ele fale aos outros que estão à mesa ou, talvez, apenas a si mesmo (8.11, 8.12). Só depois da explosão da jovem Charlie fora de campo é que tio Charlie se vira para ela — e para nós (8.13). Hitchcock guardou o momento mais forte do ponto de vista para o final do plano.

O estilo dessa cena realça o padrão de narrativa restrita do filme. Depois que tio Charlie chega em Santa Rosa, conseguimos alguns vislumbres privados de suas atividades, mas as cenas se concentram em boa parte na família de Emmy e particularmente na jovem Charlie. Sabemos um pouco mais do que ela sobre o tio. Por exemplo, desde o início, suspeitamos que ele esteja sendo procurado pela polícia, mas não sabemos o que eles estão investigando. Mais tarde, descobrimos que tio Charlie rasgou uma reportagem do jornal, mas é só quando a sobrinha a encontra que descobrimos o que ele estava tentando ocultar. Lentamente, junto com a jovem Charlie, descobrimos que o Assassino das Viúvas Alegres está solto e que tio Charlie é um dos primeiros suspeitos.

Portanto, a forma geral do desenvolvimento da história e a apresentação estilística em cada cena atuam para nos aproximar da jovem Charlie. Sabemos mais ou menos o que ela sabe e descobrimos algumas informações cruciais quando ela as descobre. Na cena do jantar, o desenvolvimento da linha da história e o estilo de Hitchcock combinam-se para nos prender ainda mais à jovem Charlie. O momento em que tio Charlie se volta desafiadoramente para a câmera torna-se um ponto alto desse padrão.



8.13 — ...e está bem próxima quando ele se volta e responde aos protestos da jovem Charlie de que aquelas mulheres são seres humanos; ele pergunta: "São mesmo, Charlie?".



8.14 — Em um momento anterior do filme, quando a jovem Charlie começa a suspeitar do tio, ela se detém na soleira da frente.



8.15 — Hitchcock então nos oferece um plano de ponto de vista daquilo que a faz hesitar: Tio Charlie parece ter encantado sua mãe.

como isso criaria um efeito diferente? Suponha que, na cena de *A sombra de uma dúvida*, Hitchcock haja cortado para a jovem Charlie quando ela exclama: "Mas elas também são gente!". Voltar a nossa atenção para a reação dela poderia aliviar a pressão dramática criada pela crescente amargura do tio Charlie e interromper o constante crescendo dos movimentos de câmera que gradualmente ampliam o rosto dele.

Lembrando outro exemplo, *Nossa hospitalidade* cria suas piadas colocando dois elementos no mesmo plano e deixando que observemos a justaposição cômica. Imagine se Keaton, em vez disso, tivesse isolado cada elemento em um plano individual e depois ligado os dois na montagem. O significado poderia ser o mesmo, mas os efeitos perceptivos seriam diferentes: em vez de uma apresentação simultânea, que deixa nossa atenção ir e voltar, teríamos um padrão mais "programado" para a construção de piadas e seus desenlaces. Ou suponha que John Huston houvesse lidado com a cena de abertura de *Relíquia macabra* com uma única tomada com movimento de câmera. Como ele teria chamado nossa atenção para as reações faciais de Brigid O'Shaughnessy e Sam Spade, e como isso teria afetado nossas expectativas? Ao concentrar-se nos efeitos e imaginar alternativas para as escolhas técnicas feitas, o analista pode conseguir uma aguda percepção das funções específicas do estilo em um dado filme.

O resto deste capítulo ilustra como podemos analisar o estilo de um filme. Nosso exemplo é o filme cujo sistema narrativo foi analisado no Capítulo 3: *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*). Aqui, seguimos todas as quatro etapas da análise estilística. Como o Capítulo 3 discutiu as estruturas organizacionais, vamos nos concentrar aqui na identificação das técnicas proeminentes, na localização de padrões e na proposição de algumas funções do estilo em cada caso.

O estilo em Cidadão Kane

Ao analisarmos a narrativa de *Cidadão Kane*, descobrimos que o filme é organizado como uma busca; uma figura semelhante a um detetive, o repórter Thompson, tenta encontrar a significação da última palavra de Kane, "Rosebud". Contudo, mesmo antes de Thompson surgir como personagem, nós, os espectadores, somos convidados a fazer perguntas sobre Kane e a buscar as respostas.

O próprio início do filme estabelece um mistério. Depois que um *fade-in* revela uma placa de "Entrada proibida", a câmera viaja sobre um conjunto de cercas, em uma série de movimentos ascendentes de grua, em lentas fusões que ligam os planos. Segue-se uma série de planos de uma grande propriedade, sempre com a grande casa a distância (**8.16**). (Esta sequência depende em boa parte de efeitos especiais; a casa em si



8.16 — A abertura de *Cidadão Kane*.

é uma série de pinturas, combinadas por composições com miniaturas tridimensionais no primeiro plano.) A iluminação sombria, o cenário deserto e a música soturna dão à abertura do filme a incerteza fantasmagórica que associamos a histórias de mistério. Os planos de abertura são ligados por fusões que fazem parecer que a câmera se aproxima da casa, apesar de não haver nenhum movimento da câmera para diante. De plano para plano, o espaço frontal muda e, no entanto, a janela iluminada continua quase exatamente na mesma posição na tela. Fazer a correspondência gráfica da janela de plano em plano já focaliza nossa atenção sobre ela; supomos (corretamente) que seja o que for que estiver naquele quarto será importante para iniciar a história.

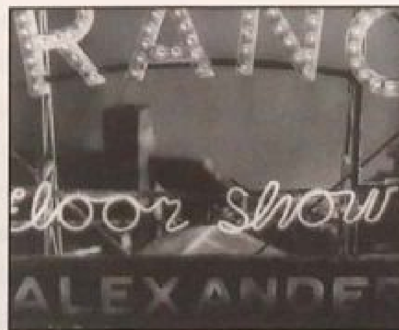
Esse padrão de penetração no espaço numa cena retorna em outros momentos do filme. Muitas vezes, a câmera se move na direção de coisas que possam revelar segredos do caráter de Kane, como no espetacular movimento ascendente de grua pela lateral de um *nightclub* até uma claraboia, quando Thompson vai entrevistar Susan Alexander (**8.17-8.20**). Quando a câmera chega à claraboia, uma fusão e um relâmpago deslocam a cena para dentro, para outro movimento de grua que desce até a mesa



8.17 — Quando esta cena de *Cidadão Kane* começa, a câmera enquadra um cartaz de Susan Alexander em uma parede externa do *nightclub*...



8.18 — ...depois se move parede acima até o teto...



8.19 — ...para a frente e através da placa do "El Rancho"...



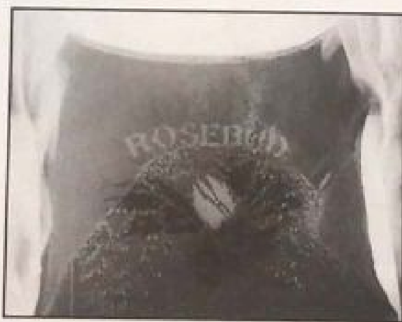
8.20 — ...e por cima, até a claraboia.



8.21 — Um plano de grua perto do fim de *Cidadão Kane*...



8.22 — ...desce e centraliza o trenó de Kane.



8.23 — Outro movimento de câmera para diante coloca o trenó em primeiro plano.

de Susan. (Na verdade, parte do que parece ser movimento de câmera foi criada em laboratório, usando efeitos especiais; veja "Daqui para frente", no final do capítulo.)

A cena de abertura e a apresentação do El Rancho têm similaridades notáveis. Cada uma começa com um aviso ("Entrada proibida" e o cartaz de publicidade) e cada uma nos dirige a uma edificação para revelar uma nova personagem. A primeira cena usa uma série de planos, ao passo que a segunda depende mais do movimento de câmera, mas essas diferentes técnicas estão atuando para criar um padrão consistente que se torna parte do estilo do filme. Posteriormente, a segunda visita de Thompson a Susan repete os planos de grua da primeira. O segundo *flashback* da história de Jed Leland começa com ainda outro movimento que adentra uma cena. A câmera inicialmente está apontada para pedras de pavimentação molhadas. Depois, gira verticalmente e segue em *travelling* na direção de Susan, que está saindo de uma farmácia. Só então a câmera faz panorâmica para a direita, revelando Kane, de pé, borrifado com lama, na sarjeta. Este padrão de movimento gradual para dentro do espaço da história não apenas se ajusta ao padrão de busca da narrativa, mas também cria curiosidade e suspense.

Como vimos, os finais dos filmes muitas vezes contêm variações de seus inícios. Perto do fim de *Cidadão Kane*, Thompson desiste de sua busca por Rosebud. No entanto, depois que os repórteres deixam o enorme depósito de Xanadu, a câmera começa a se mover sobre a enorme extensão das coleções de Kane. Ela segue em grua para diante, bem acima das caixas e pilhas de objetos (**8.21**), depois desce, até centralizar o trenó da infância de Kane (**8.22**). Então, há um corte para a fornalha, e a câmera novamente se aproxima do trenó enquanto ele é atirado no fogo. Finalmente, conseguimos ler a palavra "Rosebud" no trenó (**8.23**). O final mantém o padrão estabelecido no início; as técnicas cinematográficas criam uma penetração no espaço da história, sondando o mistério da personagem central.

Após nosso vislumbre do trenó, porém, o filme inverte o padrão. Uma série de planos ligados por fusões nos leva de volta ao lado de fora de Xanadu, a câmera viaja para baixo, até o aviso de "Entrada proibida", novamente, e ficamos nos perguntando se a descoberta realmente oferece uma solução para o mistério sobre o caráter de Kane. Agora, o início e o fim se ecoam mútua e explicitamente.

Nosso estudo da organização de *Cidadão Kane* no Capítulo 3 também mostrou que a busca de Thompson, do ponto de vista da narrativa, era complexa. Em um nível, nosso conhecimento se limita principalmente ao que sabem as pessoas em contato com Kane. Nos *flashbacks*, o estilo reforça essa limitação ao evitar a montagem paralela ou outras técnicas que tenderiam a um alcance de conhecimento narrativo menos restrito. Muitas das cenas de *flashback* são filmadas em tomadas razoavelmente

longas e estáticas, limitando-nos estritamente ao que os participantes da cena poderiam testemunhar. Quando o jovem Kane confronta Thatcher durante a cruzada do *Inquirer*, Welles poderia ter cortado para o repórter em Cuba enviando um telegrama ou poderia ter mostrado uma sequência de montagem de um dia na vida do jornal. Em vez disso, por ser a história de Thatcher, Welles maneja a cena em uma tomada prolongada que mostra Kane e Thatcher em um confronto cara a cara, coroado com a resposta insolente de Kane em primeiro plano.



8.24 — Um plano progressivamente mais profundo em *Cidadão Kane* começa com um plano de conjunto do jovem Kane...

Vimos também que a narrativa de Kane requer que consideremos a versão de cada narrador como objetiva dentro dos limites do seu conhecimento. Welles reforça isto evitando planos que sugiram subjetividade óptica ou mental. (Contraste com os ângulos de ponto de vista óptico de Hitchcock em *Os pássaros* e *Janela indiscreta* [*Rear window*], pp. 351 e 378-9.)



8.25 — ...torna-se uma vista interna quando a câmera revela uma janela...

Welles também usa a cinegrafia com foco em profundidade que produz uma perspectiva externa da ação. O plano em que a mãe de Kane coloca o filho sob a guarda de Thatcher é um bom exemplo. Vários planos precedem a este, apresentando o jovem Kane. Há então um corte para o que, à primeira vista, parece um simples plano de conjunto do garoto (**8.24**). A câmera, porém, recua e revela uma janela, com a mãe de Kane aparecendo na esquerda e chamando por ele (**8.25**). Então, a câmera continua a recuar, acompanhando os adultos enquanto eles caminham para outra sala (**8.26**). A Sra. Kane e Thatcher estão sentados à mesa no primeiro plano, para assinar os papéis, enquanto o pai de Kane continua de pé, à esquerda, mais afastado, e o garoto brinca a distância (**8.27**).



8.26 — ...e recua com a Sra. Kane...

Welles elimina os cortes aqui. O plano torna-se uma unidade complexa em si mesma, como a abertura de *A marca da maldade* discutida nas páginas 337-9. A maioria dos diretores de Hollywood teria lidado com esta cena usando campo/contracampo, mas Welles mantém todas as implicações da ação simultaneamente diante de nós. O garoto, que é o tema da discussão, permanece enquadrado na janela distante durante a cena inteira; o jogo dele nos leva a crer que não tem consciência do que a mãe está fazendo.

As tensões entre o pai e a mãe são comunicadas não apenas pelo fato de que ela o exclui da discussão à mesa, mas também pelo som sobreposto. As objeções dele a colocar o filho sob os cuidados de um guardião misturam-se ao diálogo no primeiro plano, e mesmo os gritos do garoto (ironicamente, "A União Para Sempre!") podem ser ouvidos a distância. O enquadramento também enfatiza a mãe em boa parte da cena. É a única aparição dela no filme. Sua severidade e suas emoções reprimidas ajudam a motivar os muitos acontecimentos que decorrem de sua ação aqui. Tivemos pouca introdução à situação anterior à cena, mas a combinação de som, cinematografia e *mise-en-scène* comunica uma ação complexa com objetividade.



8.27 — ...mantendo o garoto em um plano de conjunto durante todo o resto da cena.



8.28 — Profundidade e centralização em *Cidadão Kane*.

Todo diretor dirige nossa atenção, mas Welles o faz de maneiras inusitadas. *Cidadão Kane* oferece um bom exemplo de como um diretor pode escolher entre duas alternativas. Nas cenas em que renuncia ao corte, Welles oferece indicadores para nossa atenção usando *mise-en-scène* de espaço profundo (comportamento de figuras, iluminação, disposição no espaço) e som. Podemos ver expressões porque os atores atuam frontalmente (8.27). Além disso, nossa atenção pula de uma personagem para outra enquanto elas dizem suas falas (8.28). Mesmo evitando o convencional campo/contracampo hollywoodiano em tais cenas, Welles ainda usa técnicas cinematográficas para nos impelir a fazer as suposições e inferências corretas a respeito da progressão da história.

A narrativa de *Cidadão Kane* também abriga as versões objetivas, mas restritas, do narrador em contextos mais amplos. A investigação de Thompson liga as várias histórias, de modo que descobrimos substancialmente o que ele descobre. No entanto, ele não deve se tornar o protagonista do filme, pois isso removeria Kane do centro de interesse. Aqui, Welles faz uma escolha estilística crucial. Com o uso de uma iluminação contida e seletiva e de padrões de encenação e enquadramento, Thompson torna-se virtualmente inidentificável. Suas costas estão voltadas para nós, ele está espremido em um canto do quadro e geralmente na escuridão. O manejo estilístico faz dele o investigador neutro, menos uma personagem que um canal de informações.



8.29 — *Cidadão Kane*: neve dentro e fora da bola de vidro.

Mais amplamente ainda, vimos que o filme contém a busca de Thompson e as lembranças de cada narrador em uma narrativa mais onisciente. Nossa discussão dos planos de abertura de Xanadu é relevante aqui: o estilo fílmico é usado para comunicar um grau elevado de conhecimento não centrado nas personagens. No entanto, quando entramos no quarto onde Kane agoniza, o estilo também sugere a capacidade da narrativa de examinar em profundidade a mente das personagens. Vemos planos de neve cobrindo o quadro (por exemplo, **8.29**), os quais insinuam uma visão subjetiva. Posteriormente, os movimentos de câmera lembram-nos ocasionalmente do alcance mais amplo do conhecimento narrativo, como na primeira versão da *première* operística de Susan, mostrada durante a história de Leland, no segmento 6. Ali, a câmera se move para revelar algo que nem Leland nem Susan teriam como saber (**8.30-8.32**). A sequência final, que, pelo menos parcialmente, soluciona o mistério de "Rosebud", também usa um amplo movimento de câmera para nos dar uma perspectiva onisciente. A câmera passa em grua acima dos objetos da coleção de Kane, movendo-se para frente no espaço, mas para trás na vida de Kane, até concentrar-se em sua lembrança mais antiga, o trenó. Uma técnica proeminente mais uma vez se conforma ao padrão ao nos oferecer o conhecimento que nenhuma personagem jamais terá.

Examinando o desenvolvimento da forma narrativa de *Cidadão Kane*, vimos como o jovem e idealista Kane se transforma em um recluso sem



8.30 — Na primeira cena de ópera de *Cidadão Kane*, a câmera sobe em grua do palco...



8.31 — ...até o cordame acima...



8.32 — ...revelando um funcionário do teatro indicando que Susan canta muito mal.

amigos. O filme estabelece um contraste entre o início da vida de Kane como editor de jornal e o seu posterior afastamento da vida pública, após o fracasso da carreira de Susan na ópera. Esse contraste é mais prontamente evidente na *mise-en-scène*, particularmente nos cenários do escritório do *Inquirer* e de Xanadu. O escritório do *Inquirer*, no início, é um lugar eficiente, mas abarrotado. Depois que assume, Kane cria uma atmosfera informal trazendo os seus móveis e passando a viver no escritório. A câmera baixa tende a enfatizar as colunas finas e os tetos baixos, que são brancos e iluminados com muita luz. Por fim, uma coleção de relíquias encaixotadas atravanca o pequeno escritório. Xanadu, por outro lado, é enorme e esparsamente mobiliada. Os tetos são altos demais para ser vistos na maioria dos planos, e os poucos adornos estão muito afastados entre si. A iluminação muitas vezes incide vigorosamente sobre as figuras por trás ou pela lateral, criando uns poucos retalhos de luz dura em meio à escuridão geral. A grande coleção de antiguidades e lembranças agora está alojada em depósitos subterrâneos.

O contraste entre o escritório do *Inquirer* e Xanadu também é criado pelas técnicas de som associadas a cada local. Várias cenas no escritório do jornal (a chegada inicial de Kane e seu retorno da Europa) envolvem uma densa mixagem sonora com uma balbúrdia de vozes sobrepostas. No entanto, o espaço apertado é sugerido pela relativa falta de ressonância do timbre. Em Xanadu, porém, as conversas soam muito diferentes. Kane e Susan conversam lentamente e as falas são entremeadas de pausas. Além disso, suas vozes têm um efeito de eco que se combina com o ambiente e a luz para comunicar a sensação de um lugar enorme e vazio.

A transição da vida de Kane no *Inquirer* para o seu isolamento final em Xanadu é sugerida por uma mudança na *mise-en-scène* do *Inquirer*. Como acabamos de ver, enquanto Kane está na Europa, as estátuas que ele envia começam a encher o seu pequeno escritório. Isso sugere as ambições crescentes de Kane e o interesse menor em trabalhar pessoalmente no jornal. A mudança culmina na última cena no escritório do *Inquirer* — o confronto de Leland e Kane. O escritório está sendo usado como quartel-general de campanha. Com as escrivaninhas postas de lado



8.33 — Em *Cidadão Kane*, a fotografia com foco profundo e a retroprojeção exageram a profundidade do escritório do *Inquirer*, fazendo as personagens parecerem muito distantes.



8.34 — *Cidadão Kane*: foco em profundidade na cena final.



8.35 — A cena do contrato em *Cidadão Kane*...

e os funcionários ausentes, a sala parece maior e mais vazia do que nas cenas anteriores. Welles enfatiza isso colocando a câmera no nível do chão e filmando com câmera baixa (5.107). O escritório do *Inquirer* em Chicago, com seus espaços vastos e sombrios, também assume esse padrão (**8.33**), assim como as cenas de conversação posteriores nas enormes salas de Xanadu (8.28).

Contraste essas cenas com outra perto do final do filme. Os repórteres invadem o depósito-museu de Kane em Xanadu (**8.34**). Ainda que o eco dentro de Xanadu expresse a sua qualidade cavernosa, os repórteres transformam o cenário brevemente com o mesmo tipo de diálogos densos e sobrepostos que caracterizaram as primeiras cenas no *Inquirer* e a cena após o cinejornal. Ao juntar esses repórteres e o ambiente final de Kane, o filme cria outro paralelo contrastante que enfatiza as mudanças no protagonista.

O paralelismo é uma importante característica que atravessa *Cidadão Kane*, e a maioria das técnicas atua para criar paralelismos na maneira como vimos. Por exemplo, o uso do foco profundo e do espaço profundo para espremer muitas personagens no quadro pode criar similaridades e contrastes significativos. Em um momento tardio do relato de Thatcher (segmento 4), uma cena apresenta os prejuízos financeiros de Kane na Depressão. Ele é obrigado a entregar o jornal ao banco de Thatcher. A cena começa com o gerente de Kane, Bernstein, em primeiro plano, lendo o contrato (**8.35**). Bernstein abaixa o documento e revela Thatcher, agora muito mais velho, sentado diante dele. Ouvimos a voz de Kane fora de campo, Bernstein move a cabeça ligeiramente e a câmera faz um leve reenquadramento. Agora vemos Kane andando de um lado para outro, além deles, em um enorme escritório ou salão de diretoria (**8.36**). A cena é composta de uma única tomada, na qual a situação dramática é criada pelo ordenamento das figuras e pela profundidade de campo da imagem. O movimento de abaixar o contrato lembra a cena anterior, na qual vemos realmente, pela primeira vez, o Kane adulto, enquanto Thatcher abaixa o jornal que o ocultava (**8.37, 8.38**). Ali, Thatcher estava irritado, mas Kane podia desafiá-lo. Anos depois, Thatcher assumiu o controle e



8.36 — ...com Kane no fundo do plano...



8.37 — ...ecoa a composição desta cena anterior...



8.38 — ...e a revelação de Kane.

Kane anda de um lado para outro, sem parar, ainda desafiador, mas privado de seu poder sobre a rede do *Inquirer*. O uso de um recurso similar para abrir as duas cenas estabelece um paralelo contrastante entre as duas.

Os padrões de montagem também podem sugerir similaridades entre as cenas, como quando Welles compara dois momentos em que Kane parece conseguir apoio público. Na primeira cena, Kane está concorrendo ao governo e faz um discurso em um comício monstruoso. A cena é organizada principalmente em torno de um padrão de montagem que exibe um ou dois planos de Kane falando, depois um ou dois planos próximos de pequenos grupos de personagens na plateia (Emily e o filho, Leland, Bernstein, Gettys), depois outro plano de Kane. O corte estabelece as personagens que são importantes por causa de suas visões de Kane. Gettys é o último a ser mostrado na cena e esperamos uma retaliação dele por causa da denúncia de Kane.

Após a derrota, Kane decide transformar Susan em uma estrela da ópera e justificar seu interesse por ela ao público. Na cena paralela ao discurso eleitoral de Kane, a da estreia de Susan, a organização dos planos é similar à do comício político. Novamente, a figura no palco, Susan, serve de pivô para a montagem. Um ou dois planos dela são acompanhadas por alguns planos dos vários ouvintes (Kane, Bernstein, Leland, o professor de canto), depois de volta a Susan, e assim por diante (**8.39**, **8.40**). Paralelos narrativos gerais e técnicas estilísticas específicas articulam duas etapas da busca de Kane pelo poder: primeiro, a sua própria tentativa, depois, a de Susan como sua procuradora.



8.39 — *Cidadão Kane*: Susan no palco em sua estreia na ópera...



8.40 — ...e Kane na plateia.

Como vimos no Capítulo 7, a música também pode estabelecer paralelos. Por exemplo, o canto de Susan é um fator causal central para a narrativa. A elaborada ária da ópera *Salammbo* contrasta agudamente com a outra música diegética principal, a cançãozinha sobre "Charlie Kane". Apesar das diferenças entre as canções, há um paralelo entre elas, o fato de que ambas se relacionam às ambições de Kane. A canção sobre "Charlie Kane" parece inconsequente, mas a letra mostra claramente que Kane pretende que seja uma canção política, e ela realmente surge mais tarde como música de campanha. Além disso, as coristas que cantam a canção usam um traje com botas e chapéus militares da guerra hispano-americana, que elas colocam nas cabeças dos homens no primeiro plano (**8.41**). Portanto, o desejo de Kane de guerra contra a Espanha manifesta-se mesmo na simples festa de despedida antes de sua partida para a Europa. Quando as ambições políticas de Kane são esmagadas, ele tenta criar uma carreira pública para a mulher, mas ela é incapaz de cantar ópera. Mais uma vez, as canções criam paralelos narrativos entre as diferentes ações na carreira de Kane.



8.41 — Figurinos criam uma referência política em *Cidadão Kane*.

Como vimos ao examinar a narrativa de *Cidadão Kane*, o cinejornal é uma sequência muito importante, em parte porque fornece um mapa

para os futuros acontecimentos do enredo. Por causa de sua importância, Welles destaca essa sequência do resto do filme usando técnicas distintas que não aparecem em nenhuma outra parte de *Cidadão Kane*. Além disso, precisamos acreditar que se trata de um cinejornal verdadeiro para motivar a busca de Thompson pela chave para a vida de Kane. A realista sequência do cinejornal também ajuda a estabelecer o poder e a riqueza de Kane, que serão a base de boa parte da ação vindoura.

Welles usa várias técnicas para conseguir a aparência e o som de um cinejornal do período. Algumas são bem simples. A música lembra cinejornais de verdade, e os textos na tela, fora de moda em filmes ficcionais, ainda eram uma convenção nos cinejornais. Mas, além disso, Welles emprega várias técnicas cinematográficas sutis para conseguir uma qualidade de documentário. Como parte do material filmado do cinejornal foi supostamente obtida no período do cinema mudo, ele usa várias películas para fazer parecer que os diferentes planos vieram de fontes amplamente diversas. Parte do material foi impressa de modo a adquirir o ritmo abrupto de um filme mudo rodado na velocidade de um sonoro. Welles também arranhou e esmaeceu o material filmado para dar-lhe a aparência de filme velho e gasto. Isso, combinado ao trabalho de maquiagem, dá uma notável impressão de documentário aos trechos de Kane com Teddy Roosevelt, Adolf Hitler (**8.42**) e outras figuras históricas. Nas cenas posteriores de Kane sendo empurrado na cadeira de rodas pela sua propriedade, a câmera de mão, as ripas e barreiras (**8.43**), e o enquadramento ligeiramente fora do centro imitam os efeitos de um repórter de cinejornal filmando Kane secretamente. Todas essas convenções do documentário são realçadas pelo uso de um narrador cuja voz ressoante também imita os comentários típicos dos cinejornais da época.

Uma das características formais notáveis de *Cidadão Kane* é a maneira como o seu enredo manipula o tempo da história. Como vimos, esse processo é motivado pela investigação de Thompson e a ordem em que ele entrevista os conhecidos de Kane. Várias técnicas auxiliam na manipulação da ordem e da duração. O deslocamento, de um narrador que narra no presente para um acontecimento passado, é frequentemente



8.42 — Em *Cidadão Kane*, figurino, maquiagem e...



8.43 — ...cinematografia simulam cinejornais.



8.44 — Um *shock cut* em *Cidadão Kane*.

reforçado por um *shock cut*. Um *shock cut* cria uma justaposição dissonante, geralmente por meio de uma mudança repentina, usando um volume de som mais alto e uma descontinuidade gráfica considerável. *Cidadão Kane* oferece vários exemplos: o início abrupto do cinejornal, após o plano no leito de morte, a mudança da conversa baixa na sala de projeção do cinejornal para os relâmpagos e trovões do lado de fora do El Rancho, e o aparecimento súbito de uma cacatua gritando no primeiro plano no momento em que começa o *flashback* de Raymond (**8.44**). Tais transições criam surpresa e separam nitidamente uma porção do enredo de outra.

As transições que pulam ou comprimem drasticamente o tempo são menos bruscas. Lembre, por exemplo, as lânguidas imagens do trenó de Kane sendo gradualmente coberto pela neve. Um exemplo mais extenso é a montagem da mesa do café (segmento 6), que traça elipticamente o declínio do primeiro casamento de Kane. Começando com a ceia dos recém-casados, mostrada em uma série de planos com movimento da câmera para frente e planos em campo/contracampo, a sequência avança através de breves episódios, compostos por trocas em campo/contracampo ligadas por sobreposições de quadros iluminados passando rapidamente. (O efeito lembra o recurso transicional do **chicote**, um movimento rápido de panorâmica.) Em cada episódio, Kane e Emily tornam-se mais nitidamente hostis. O segmento termina com a câmera afastando-se para mostrar a surpreendente distância entre eles à mesa.

A música também reforça o desenvolvimento da sequência. A ceia é acompanhada por uma valsa alegre. Em cada transição para um tempo posterior, a música muda. Uma variação cômica da valsa vem após a versão inicial e depois uma variação tensa; então, as trompas e os trompetes repetem o tema de Kane. A porção final da cena, com um silêncio pétreo entre o casal, é acompanhada por uma variação lenta e fantasmagórica do tema inicial. A dissolução do casamento é enfatizada por esse acompanhamento de tema e variações. Uma espécie similar de compressão temporal e elaboração sonora pode ser encontrada na montagem da carreira operística de Susan (segmento 7).

Nosso breve exame do estilo de *Cidadão Kane* assinalou apenas alguns dos padrões principais do filme. Você pode encontrar outros: o motivo musical associado ao poder de Kane, o motivo "K" que aparece nas roupas de Kane e nos cenários de Xanadu, a maneira como a decoração do quarto de Susan em Xanadu revela a postura de Kane para com ela, as mudanças na atuação dos indivíduos à medida que suas personagens envelhecem no decorrer da história, e os jogos com recursos gráficos, como as fotos que se animam ou as muitas sobreposições durante as sequências de montagem. Vezes e vezes em *Cidadão Kane*, tais padrões estilísticos sustentam e intensificam o desenvolvimento narrativo e moldam a experiência do público de maneiras específicas.

RESUMO

Isto conclui nossa introdução às técnicas cinematográficas básicas. Sugerimos maneiras de analisar funções estilísticas na forma geral de filmes individuais. Oferecemos exemplos adicionais de análises na Parte 5. Há, ainda, mais um fator que afeta nossas experiências dos filmes que vemos.

Quando vemos um filme, muitas vezes pensamos nele como pertencente a um tipo ou grupo de filmes. Em vez de dizer que "vou ver um filme" podemos dizer "vou ver um faroeste" ou "vou ver um documentário". É provável que nossos amigos entendam o que queremos dizer porque tais agrupamentos são amplamente reconhecidos em nossa cultura. A Parte 4 examina as principais maneiras de categorizar filmes.

DAQUI PARA FRENTE

O conceito de estilo cinematográfico

Às vezes o conceito de estilo é usado avaliativamente, para sugerir que algo é inerentemente bom ("Ora, isso que é estilo de verdade!"). Estamos usando o termo descritivamente. Na nossa perspectiva, todos os filmes têm estilo porque todos os filmes fazem *algum* uso das técnicas do veículo e essas técnicas serão necessariamente organizadas de alguma maneira.

Para discussão do conceito de estilo em várias artes, veja Monroe C. Beardsley, *Aesthetics: Problems in the philosophy of criticism* (Nova York, Harcourt Brace and World, 1958), J. V. Cunningham (ed.), *The problem of style* (Greenwich, CT, Fawcett, 1996), e Berel Lang (org.), *The concept of style*, ed. rev. (Ithaca, NY, Cornell University Press, 1987).

Estudos pioneiros do estilo no cinema são os de Erwin Panofsky, "Style and medium in the moving pictures" (publicado originalmente em 1937), em Daniel Talbot (org.), *Film: An anthology* (Berkeley, University of California Press, 1970), pp. 13-32, e Raymond Durgnat, *Films and feelings* (Cambridge, MA, MIT Press, 1967). A maioria dos trabalhos citados nas seções "Daqui para frente" nos capítulos da Parte 3 oferece estudos concretos de aspectos do estilo cinematográfico.

Para ensaios sobre uma variedade de estilos e filmes, veja Lennard Højbjerg e Peter Schepelern (orgs.), *Film style and story: A tribute to Torben Grodal* (Copenhague, Museum Tusculanum Press, 2003). Para um levantamento das diferentes maneiras como críticos e historiadores abordaram o estilo, veja David Bordwell, *On the history of film style* (Cambridge, MA, Harvard University Press, 1997). Bordwell examina o estilo cinematográfico em filmes de muitos períodos, cineastas e países em *Poetics of cinema* (Nova York, Routledge, 2008).

Um livro inteiro foi escrito sobre a produção de *Cidadão Kane*, esclarecendo muito sobre a criação do seu estilo: Robert L. Carringer, *The making of Citizen Kane* (Berkeley, University of California Press, 1985). Entre outras coisas, Carringer revela o grau em que Welles e seus colaboradores usaram efeitos especiais para muitas das cenas do filme. Um tributo ao filme e uma reimpressão do informativo artigo de Gregg Toland sobre o filme, "Realism for *Citizen Kane*", estão disponíveis em *American Cinematographer* 72, 8 (ago., 1991), pp. 34-42. Graham Bruce ilumina a música de Bernhard Herrmann para *Cidadão Kane* em *Bernard Herrmann: Film music and narrative* (Ann Arbor, MI, UMI Re-

search Press, 1985), pp. 42-57. Veja também Steven C. Smith, *A heart at fire's center: The life and music of Bernard Herrmann* (Berkeley, University of California Press, 1991). Encontramos uma análise detalhada do som do filme em Rick Altman, "Deep-focus sound: *Citizen Kane* and the radio aesthetic", *Quarterly Review of Film and Video* 15, 3 (dez., 1994), pp. 1-33.

Suplementos de DVD recomendados

Os suplementos de DVDs muitas vezes discutem técnicas cinematográficas individuais e suas funções, mas raramente consideram sistematicamente como o estilo funciona. Há alguns bônus que tentam um pouco de análise.

"The making of *American graffiti*" lida mais ou menos extensamente com o estilo do filme *Loucuras de verão* (*American graffiti*) e inclui comentários do grande editor de som Walter Murch. Em "The Leone style", no DVD de *Feios, sujos e malvados* (*Brutti, sporchi e cattivi*), vários aspectos da abordagem do diretor são discutidos: o uso de planos prolongados, com um ritmo visual lento, justaposições do uso de planos de conjunto e primeiríssimo plano, imitações de pinturas e grandiosidade operística.

"The making of *My own private Idaho*" lida concretamente com o estilo como sistema formal, comparando as técnicas usadas na abertura e no final do filme *Garotos de programa* (*My own private Idaho*), traçando as mudanças no estilo à medida que a história avança. O suplemento aborda movimento e ângulo de câmera, iluminação, cenários e atuação.

Em "Elmer Bernstein and *The magnificent seven*", o especialista em música para cinema Jon Burlingame compara os ritmos musical e visual, que às vezes contrastam de maneira notável. Ele também analisa como os temas da partitura e as orquestrações funcionam na narrativa em *Sete homens e um destino* (*The magnificent seven*).

"Anatomy of a scene" analisa o estilo em uma sequência de *Longe do paraíso* (*Far from Heaven*). Abrange o *design* de produção e figurino, cinegrafia, atuação, montagem e música. No fim, a cena completa é exibida.

PARTE 4

Tipos de filmes

Começamos nosso estudo do cinema como arte perguntando de que modo nossa experiência de um filme é moldada pela tecnologia de produção, distribuição e exibição (Capítulo 1). Naquele momento, consideramos que essa experiência era afetada pela forma geral do filme, particularmente as formas narrativas (Capítulos 2 e 3). Continuamos analisando como as técnicas do meio fílmico, a *mise-en-scène*, a cinematografia, a montagem e o som fornecem ao cineasta um conjunto amplo de opções artísticas (Capítulos 4-8). Nos dois capítulos seguintes, iremos considerar como os cineastas e o público compartilham determinadas expectativas sobre os tipos de filmes que podem ser feitos e vistos.

Na maioria das lojas de vídeo, os filmes são arquivados por diferentes categorias, por atores, por períodos (cinema silencioso), ocasionalmente por diretor (Alfred Hitchcock, Woody Allen), por lugar de origem (filmes estrangeiros). Para entendermos como os filmes funcionam e como experimentamos diferentes tipos de filmes, precisamos ter noção de alguns dos modos significativos pelos quais público, cineastas, críticos e estudiosos classificam os filmes em grupos.

Uma maneira popular de caracterizar filmes de ficção é por *gênero* — por exemplo, faroeste, musicais, filmes de guerra, ficção científica etc. Esses termos são usados na fala e na escrita cotidianas, ainda que poucos de nós parem para pensar sobre como compartilhamos hipóteses comuns de categorização dos filmes. No Capítulo 9, examinaremos o conceito de gêneros e consideraremos como as categorias de gênero afetam a atitude das pessoas com relação aos filmes a que elas assistem. Examinaremos brevemente três gêneros amplamente reconhecidos: o faroeste, o filme de terror e o musical.

Outra maneira de caracterizarmos os filmes é baseada nas ideias de como eles são feitos e quais efeitos tentam produzir. No Capítulo 10, discutiremos os três maiores tipos de produção cinematográfica: o documentário, o experimental e a animação.

Os filmes documentários, como o próprio nome diz, documentam algum aspecto do mundo. Eles são distintos dos filmes de ficção porque se espera que tragam afirmações factuais sobre o mundo real. Outro tipo particular de produção cinematográfica é o que chamamos de *experimental*. Esses filmes brincam com as convenções e a forma fílmica, de forma a confundir as expectativas do público e fornecer apelos emocionais ou desafios intelectuais incomuns.

Finalmente, os filmes de animação são definidos pela forma como são feitos, usando desenhos, modelos ou outros objetos fotografados quadro a quadro para criar movimentos ilusórios que nunca existiram na frente da câmera. Ainda que sejam, normalmente, considerados filmes para crianças, veremos que quase todo tipo de filme pode ser feito com o uso de animação.



9 CAPÍTULO
Gêneros cinematográficos

Todos os cinéfilos têm familiaridade com a ideia de gênero, mesmo que não conheçam o termo propriamente dito. A palavra *gênero* tem origem francesa e significa simplesmente "qualidade" ou "tipo" e está relacionada com outro termo *genus*, usado nas ciências biológicas para classificar grupos de plantas e animais. Quando falamos de gêneros fílmicos, estamos indicando determinados tipos de filmes. O filme de ficção científica, o filme de ação, a comédia, o romance, o musical são alguns gêneros do cinema, em sua forma ficcional de contar histórias.

Normalmente, os cientistas conseguem classificar as plantas e os animais em um único gênero com exatidão. Contudo, os gêneros fílmicos não têm essa precisão científica de classificação. Pelo contrário, os gêneros são termos convenientes que se desenvolvem de maneira informal. Os cineastas, os chefes da indústria, os críticos e o público, todos eles contribuem para a formação de um senso comum de que determinados filmes remetem a outro filme de maneira relevante. Os gêneros também mudam com o tempo, conforme os cineastas seguem inventando novas reviravoltas em fórmulas antigas. Com isso, a definição do que separa um gênero do outro pode ser confusa.

O cinema popular na maioria dos países se baseia na produção cinematográfica de gêneros. Na Alemanha, por exemplo, existe o *Heimatfilm*, a fábula da vida nas cidades pequenas. O cinema hindu da Índia, por sua vez, produz filmes *religiosos*, que têm como foco as vidas das personagens sagradas e religiosas e, também, filmes *mitológicos*, baseados nas lendas e na literatura clássica. Os cineastas mexicanos desenvolveram o *cabaretera*, um tipo de melodrama que tem como tema a vida das prostitutas.

Quando pensamos em gênero, os exemplos que vêm à mente são, quase sempre, aqueles relacionados aos filmes de ação ficcional. Veremos no próximo capítulo que podem existir gêneros de outras classificações básicas de cinema também. Existem gêneros de documentário, como o

documentário de arquivo e o *concert movie* (documentários com *shows* musicais). Os filmes experimentais e as animações também possuem gêneros.

Entendendo o gênero

Definindo o gênero

O público conhece os gêneros de sua própria cultura muito bem, e os cineastas também têm essa compreensão. O grande problema é a definição do que é gênero. O que faz um determinado grupo de filmes pertencer a um gênero?

A maioria dos estudiosos, atualmente, concorda que nenhum gênero pode ser definido de maneira rápida e absoluta. Alguns filmes se destacam por suas personagens ou seus temas. Por exemplo, um filme de gângster se concentra em crimes urbanos de grandes proporções. Já um filme de ficção científica se vale de certa tecnologia que vai além do que pode a ciência contemporânea. Um faroeste trata, na maioria das vezes, da vida em um lugar remoto (não necessariamente no oeste norte-americano, como demonstram *Fúria no Alasca* [*North to Alaska*] e *Ao rufar dos tambores* [*Drums along the Mohawk*]).

Contudo, o assunto ou tema não é sempre tão importante para a definição de outros gêneros. Tomemos, por exemplo, os musicais, os quais são reconhecidos, principalmente, pelo modo de apresentação: o canto, a dança ou ambos. O filme de detetive é parcialmente definido pelo tipo da trama contendo uma investigação que resolve um determinado mistério. E alguns gêneros são definidos pelo efeito emocional distinto que procuram causar: a diversão nas comédias, a tensão em filmes de suspense.

A questão é complicada porque os gêneros podem ser mais ou menos abrangentes. Existem categorias grandes e amplas de gêneros que englobam muitos filmes. É comum nos referirmos aos filmes de suspense, ainda que o termo possa englobar filmes de terror, histórias de detetive, filmes de sequestro como *Duro de matar* (*Die hard*) ou *Velocidade máxima* (*Speed*) e muitos outros. "Comédia" é um termo igualmente amplo, o qual inclui comédias do tipo pastelão como *O mentiroso* (*Liar liar*), comédias românticas como *Ligeiramente grávidos* (*Knocked up*), paródias como a série *Austin Powers* e comédias *gross-out* como *Quem vai ficar com Mary?* (*There's something about Mary*). Assim, os subgêneros podem ser divididos pelos críticos ou cineastas para tentar descrever mais precisamente os filmes.

Contudo, existem limites para a precisão com a qual o conceito de gênero pode ser aplicado. Por isso, todas as categorias possuem exemplos

inegáveis e casos mais questionáveis. *Cantando na chuva* (*Singin' in the rain*) é um exemplo clássico de musical, mas o filme de David Byrne *Histórias reais* (*True stories*), com sua apresentação irônica dos números musicais, é um caso mais fronteiriço. A percepção do público dos casos centrais muda com o passar do tempo. Para o público contemporâneo, um filme sangrento como *O silêncio dos inocentes* (*The silence of the lambs*), provavelmente, exemplifica um suspense; já para o público dos anos 1950, um exemplo típico seria um exercício urbano de Hitchcock, como *Intriga internacional* (*North by northwest*).

Em outros casos, os filmes parecem ficar entre duas classificações de gênero. É o caso de *Feitiço do tempo* (*Groundhog day*); esse filme é uma comédia romântica ou uma fantasia? *Psicose* (*Psycho*) é um filme *slasher* ou um suspense? *A guerra dos mundos* (*The war of the worlds*) combina terror, ficção científica e melodrama familiar. Como veremos em seguida, a combinação de fórmulas desse tipo é uma fonte importante de inovação e mudança dos gêneros. E, além disso, alguns filmes são tão diferentes que os críticos e o público têm dificuldade de designar a eles uma determinada categoria. Quando *Quero ser John Malkovich* (*Being John Malkovich*) apareceu em 1999, os apresentadores de TV fizeram piada com a equipe técnica e o elenco sobre quão impossível era descrever o filme, sugerindo que eles simplesmente não podiam classificá-lo em um gênero.

Como as categorias são usadas? Elas certamente afetam os chefes da indústria no sentido de definir quais filmes serão produzidos. Enquanto musicais de grandes orçamentos como *A noviça rebelde* (*The sound of music*) foram produzidos com frequência nos anos 1960, eles estão, atualmente, fora de moda, e os musicais mais recentes como *Chicago* e *Mamma mia!* não foram tão caros em matéria de produção. Por outro lado, filmes de terror e ação são, atualmente, populares, e os produtores têm mais possibilidade de conseguir projetos sem limites de orçamento que se encaixam nesse gênero.

Para o vasto sistema de publicidade que existe em torno da produção cinematográfica, os gêneros são as maneiras mais simples de caracterizar um filme. De fato, os críticos costumam ser importantes na reunião e na cristalização de noções sobre gêneros. Na cobertura televisa do entretenimento, os jornalistas se referem aos gêneros porque sabem que a maioria do público irá entender com facilidade do que eles estão falando.

Também é possível encontrar críticos que tendem a repudiar filmes de um determinado gênero por considerá-los triviais e superficiais, assumindo que se trata de simples fórmulas: é apenas um faroeste, é só outro filme de terror. Sem dúvida, muitos filmes, em todos os gêneros, são feitos de maneira vulgar e sem imaginação. Mesmo assim, alguns dos melhores filmes também são classificados em gêneros. *Cantando na chuva* é sem dúvida um dos melhores filmes norte-americanos, assim como *A grande ilusão* (*La grande illusion*) é um filme de guerra, *Psicose*

é um suspense e *O poderoso chefão* (*The godfather*) é um filme de gângster. No geral, gênero é uma categoria usada para descrever e analisar filmes e não para avaliá-los.

Para o público, o gênero normalmente fornece uma maneira de encontrar um filme que deseja ver. Se um grupo de pessoas planeja uma noite de filmes, seus membros podem expressar preferências por ficção científica, suspense ou romance e, então, negociar a partir de tais informações. Alguns cinéfilos são fãs de um gênero específico e podem procurar e trocar informações por meio de revistas, internet ou convenções. Os aficionados por ficção científica são um exemplo de um grupo desse tipo, com subgrupos que juram lealdade à série *Guerra nas estrelas* (*Star wars*) ou *Jornada nas estrelas* (*Star trek*).

Em todos os níveis dos processos que compõem a produção cinematográfica e a fruição espectatorial, os gêneros garantem que a maioria dos membros de uma cultura compartilhe pelo menos noções sobre os tipos de filmes que competem por sua atenção.

Analisando um gênero

Como já vimos, os gêneros são baseados em um acordo tácito entre os cineastas, os críticos e o público. O que dá aos filmes uma identidade comum são as *convenções de gênero* compartilhadas.

Determinados elementos da trama podem ser convencionais. Nós antecipamos uma investigação em um filme de mistério; vinganças são comuns nos faroestes; um musical encontrará maneiras de fornecer situações de canto e dança. Os filmes de gângster, normalmente, se concentram no surgimento e na decadência de um gângster conforme ele luta contra a polícia e os rivais. Esperamos que um filme biográfico [*biopic*] trace os episódios mais importantes da vida da personagem principal. Em um suspense policial, determinadas personagens são convencionais: o informante esperto, o parceiro comediante, o capitão exasperado que se desespera para que o esquadrão siga o procedimento.

Outras convenções de gênero são mais temáticas, envolvem significados genéricos que são retomados repetidamente. Por exemplo, os filmes de arte marcial de Hong Kong comumente celebram lealdade e obediência ao mestre. No caso dos filmes de gângster, um tema-padrão é o preço do sucesso criminal, com a chegada do gângster ao poder retratada como uma obstinação na direção do egotismo e da brutalidade. A comédia maluca [*screwball comedy*] tradicionalmente estabelece uma oposição temática entre um ambiente social, duro e inflexível e o desejo da personagem por liberdade e palhaçadas inocentes.

Outras convenções de gênero envolvem técnicas características do filme. Por exemplo, a iluminação sombria é padrão em filmes de terror e suspense (**9.1**). Os filmes de ação frequentemente se valem de cortes



9.1 — Em *O exorcista* (*The exorcist*), uma simples luz de rua destaca o padre enquanto ele chega ao quarto em que a garota possuída está confinada.

rápidos e violência em câmera lenta. Já no melodrama, uma reviravolta emocional pode ser realçada pela introdução repentina de uma música comovente.

Como meio visual, o cinema também pode definir gêneros através da *iconografia* convencional. A iconografia de um gênero consiste em imagens simbólicas recorrentes que carregam significado de filme para filme.

Normalmente, os objetos e cenários fornecem a iconografia para um gênero. Um primeiro plano de uma arma de cano curto sacada de um Ford dos anos 1920 seria, provavelmente, o suficiente para identificar um filme de gângster. Já um plano de uma espada longa e curvilínea presa a um quimono nos levaria para o mundo dos samurais. O filme de guerra acontece em paisagens marcadas pela batalha; o *musical de bastidores*, em teatros e casas noturnas; o filme de viagem espacial, em espaçonaves e planetas distantes. Até mesmo as estrelas se tornam iconográficas — Judy Garland para o musical, John Wayne para o faroeste, Arnold Schwarzenegger para filmes de ação e Jim Carrey para comédia.

Conhecendo as convenções, o público tem um caminho no filme. Esses pontos de referência permitem que o filme de gênero comunique informações rápida e economicamente. Quando vemos o xerife fracote, suspeitamos fortemente que ele não irá enfrentar a corja de foras da lei. Podemos concentrar nossa atenção, dessa maneira, no caubói herói, que vai aos poucos sendo levado a ajudar as pessoas da cidade a se defenderem.

De maneira alternativa, um filme pode revisar ou rejeitar convenções associadas ao seu gênero. *Quando as metralhadoras cospem* (*Bugsy Malone*) é um musical gângster em que as crianças interpretam todos os papéis adultos tradicionais.

2001: Uma odisseia no espaço (*2001: A space odyssey*) violou várias convenções do gênero de ficção científica: começando com uma sequência longa executada em tempos pré-históricos, sincronizando música clássica para ação no espaço e terminando com um feto simbólico vagando enigmaticamente pelo espaço. Os cineastas podem buscar surpreender ou chocar o público através da quebra das suas expectativas de que uma determinada convenção seria seguida. (Veja "Um olhar de perto".)

"Formas fixas podem produzir variações infinitas e engenhosas."

— Joyce Carroll Oates, romancista

O público espera que o filme de gênero ofereça algo familiar, mas ele também demanda novas variantes sobre o gênero. O cineasta pode desenvolver algo ligeiramente ou radicalmente diferente, mas ainda será algo baseado na tradição. A interação da convenção e da inovação, do familiar e da novidade é central para o filme de gênero.

História do gênero

Como os cineastas, frequentemente, trabalham com convenções e iconografia, os gêneros permanecem inalterados por um longo tempo. Os gêneros mais amplos e maiores, como suspense, romance e comédia, podem permanecer populares por décadas, mas uma comédia dos anos 1920 é, provavelmente, muito diferente de uma dos anos 1960, isso porque os gêneros mudam com o tempo. Suas convenções são remodeladas e, pela combinação de convenções de gêneros diferentes, os cineastas criam novas possibilidades com uma frequência surpreendente.

Muitos gêneros de filme se tornam estabilizados porque emprestam convenções existentes de outras mídias. O melodrama tem antecedentes claros nas peças de teatro e em romances do tipo *A cabana do pai Tomás* (*Uncle Tom's cabin*). Alguns tipos de comédia podem ser remetidos às antigas farsas ou romances cômicos. Os musicais se valem de comédias musicais e revistas de variedades.

Ainda assim, o meio cinematográfico sempre impõe suas próprias circunstâncias e qualidades distintas no gênero adotado. Por exemplo, os romances de faroeste já eram populares no século XIX. Contudo, ainda que o cinema tenha se tornado um sucesso comercial em 1895, o faroeste apenas se tornou um gênero popular depois de 1908. O que explica essa demora? Pode ter sido o fato de que o maior comprimento dos filmes naquela época (até 15 minutos aproximadamente), juntamente com o surgimento de estúdios cinematográficos com atores contratados, encorajava mais as filmagens no local. O uso de cenários rurais norte-americanos, por sua vez, encorajou as histórias envolvendo a fronteira, e o faroeste se tornou rapidamente um gênero tremendamente popular. Esse



9.2 — O surgimento de efeitos especiais de imagens de computação gráfica [CGI, sigla em inglês] encorajou os cineastas a adaptar mais quadrinhos para o cinema. Agora, filmes como *O homem de ferro* (*Iron man*) podem mostrar realisticamente os poderes sobrenaturais dos super-heróis.

também era um gênero exclusivamente norte-americano, o que permitiu aos EUA competir no mercado internacional em crescimento. Os gêneros fílmicos têm sua própria história, combinando empréstimos de outras artes e inovações distintivas.

A tecnologia exerce uma influência importante sobre os gêneros. O filme musical se cristalizou com a chegada do som sincronizado, e o desenvolvimento dos processos de cores favoreceu gêneros de espetáculo, como faroestes, musicais e dramas históricos. Mais recentemente, as imagens criadas por computador facilitaram a união de criaturas irreais e cenários imaginários. Os efeitos especiais digitais encorajaram a expansão dos gêneros de fantasia e ficção científica, assim como de filmes baseados em desenhos animados (como *Speed Racer*) e super-heróis de histórias em quadrinhos (**9.2**).

A maioria dos gêneros e subgêneros do cinema se estabelece quando um filme obtém sucesso e é amplamente imitado. Depois que vários filmes que remetem uns aos outros aparecem, as pessoas começam a compará-los. Por exemplo, no final dos anos 1990, o termo *gross-out* passou a ser comumente aplicado para um grupo de filmes, o que incluía *Ace Ventura, um detetive diferente* (*Ace Ventura, pet detective*), *Quem vai ficar com Mary?* e *American pie, a primeira vez é inesquecível*. Contudo, os críticos ligaram esse "novo" subgênero com comédias influentes anteriores, como *Clube dos cafajestes* (*Animal house*, 1978) e *Porky's, casa do amor e do risco* (*Porky's*, 1981).

De maneira parecida, quando a fantasia relacionada à televisão *A vida em preto e branco* (*Pleasantville*) apareceu, em 1998, alguns críticos fizeram a ligação com filmes parecidos: *Quero ser grande* (*Big*, 1988), *Splash, uma sereia em minha vida* (*Splash*, 1984), *Peggy Sue, seu passado a espera* (*Peggy Sue got married*, 1986), *Feitiço do tempo* (1993), *O show de Truman: o show da vida* (*The Truman show*, 1998) e *De caso com o acaso* (*Sliding doors*, 1998). O crítico Richard Corliss sugeriu um novo termo para o subgênero, *fantasias de deslocamento*. Já Lisa Schwartzbaum chamava esses filmes de comédias mágicas. Independentemente de essas expressões se tornarem ou não comuns, muitos espectadores conseguem reconhecer que tais filmes compartilham traços que os diferenciam. Esse tipo de comentário vindo dos críticos é uma maneira pela qual os subgêneros se tornam reconhecidos.

Depois que um gênero é lançado, parece não haver padrão fixo de desenvolvimento. Podemos esperar que os filmes mais antigos no gênero fossem mais puros e que a combinação de gêneros tenha vindo em um estágio posterior; no entanto, a combinação de gêneros pode ter acontecido bem antes. *Whoopee!* (1930), um musical do início da era dos filmes falados, é também um faroeste. *Fantasias de 1980* (*Just imagine*, 1930), um dos primeiros filmes de ficção científica com som, contém uma canção cômica. Alguns pesquisadores também especulam que um gênero

UM OLHAR DE PERTO

Gênero contemporâneo: O suspense policial

O suspense, como a comédia, é uma categoria muito ampla, quase um gênero do tipo guarda-chuva. Existem suspenses sobrenaturais (*O sexto sentido* [*The sixth sense*]), suspenses políticos (*Munique* [*Munich*]), suspenses de espiões (*O ultimato Bourne* [*The Bourne ultimatum*]), mas muitos deles giram em torno de crimes — planejados, cometidos ou impedidos.

Durante os anos 1990 e 2000, muitos países produtores de cinema começaram a produzir suspenses com crimes. Usando poucos efeitos especiais e com cenário em locais urbanos contemporâneos, eles custam menos para ser produzidos. Eles oferecem papéis chamativos para os atores e permitem que os escritores e diretores mostrem sua genialidade no jogo com as expectativas do público. Ainda que o gênero tenha limites indefinidos, podemos mapear alguns casos mais importantes, levando em consideração as convenções narrativas e os efeitos que os cineastas tentam causar.

Um crime está no centro de uma trama de suspense e, normalmente, três tipos de personagens estão envolvidos. Existem os criminosos, os braços da lei e as vítimas inocentes ou testemunhas. Normalmente, a narração se concentra em uma das personagens ou grupos de personagens.



9.3 — Inocentes em risco: uma posição de câmera incomum para uma situação clássica de suspense em *O quarto do pânico*.

Em *Risco duplo* (*Double jeopardy*), um marido encena sua própria morte para fugir com sua amante. Sua esposa é condenada por seu assassinato, mas, na prisão, ela descobre que o marido está vivo e usando uma nova identidade. Solta em condicional, ela foge para encontrar seu filho, mas é perseguida pelo seu oficial de condicional durão. O suspense surge da dupla perseguição e do jogo de gato e rato do marido desesperado e sua "viúva", que agora pode matá-lo impunemente. A ação e a narração da trama estão organizadas em torno da esposa: sua perseguição impulsiona a ação e a narração a favorece, o que nos restringe ao que ela acredita e descobre, eventualmente.

Risco duplo se concentra em uma pessoa inocente que foi alvo do crime, e esse é um padrão comum no gênero. Em algum momento, a vítima irá perceber que não pode reagir passivamente e que deve lutar contra o criminoso, como em *Encurralado* (*Duel*), *O fugitivo* (*The fugitive*), *A rede* (*The net*), *Breakdown — Perseguição implacável* (*Breakdown*) e *O quarto do pânico* (*Panic room*) (**9.3**). Em *O preço de um resgate* (*Ransom*), o pai do garoto sequestrado menospreza o conselho da polícia e se recusa a pagar o resgate, oferecendo o dinheiro como recompensa para quem pegar os bandidos.

Como alternativa, a trama pode se concentrar em uma testemunha inocente pega inesperadamente em uma luta entre o criminoso e a polícia. A maioria dos filmes de Alfred Hitchcock se constrói em torno de pessoas ordinárias que são pegas em uma situação perigosa (*Os trinta e nove degraus* [*The 39 steps*], *Intriga internacional*, *Janela indiscreta* [*Rear window*]). Em *Duro de matar*, um detetive de folga é preso acidentalmente em uma situação de resgate; então, ele deve lutar com polícia e bandidos para resgatar outros inocentes. *Colateral*

(*Collateral*) tem como foco um motorista de táxi forçado a levar um assassino de aluguel aos seus alvos. Tematicamente, esse padrão de trama centralizada no inocente enfatiza, frequentemente, as personagens na descoberta de si mesmas — coragem, inteligência, até mesmo capacidade de ser violentas.

Em vez de chamar a atenção para os inocentes, a trama pode se concentrar nos braços da lei. A ação, então, vira uma investigação, em que o policial ou detetive particular busca capturar o criminoso ou evitar um crime. Um exemplo clássico é *Os corruptos* (*The big heat*), em que um policial novato tenta vingar a morte de sua família capturando os bandidos responsáveis. *Tempo esgotado* (*Nick of time*), *O guarda-costas* (*The bodyguard*) e *Na linha de fogo* (*In the line of fire*) apresentam protagonistas que buscam evitar que uma ameaça de morte se concretize. A trama contemporânea de assassinos em série pode enfatizar a perseguição, oferecendo apenas relances do criminoso. *Seven — Os sete crimes capitais* (*Se7en*) acompanha dois policiais em seus esforços em desvendar uma série de assassinatos emblemáticos dos sete pecados capitais. Quando uma trama destaca os detetives, os temas relacionados às falhas da justiça tendem a vir à tona. Em *Los Angeles, a cidade proibida* (*L.A. Confidencial*), três policiais igualmente problemáticos juntam as forças para revelar como a corrupção oficial conduziu ao assassinato de prostitutas.

O suspense policial pode, ainda, colocar o criminoso no centro da ação, como em *O talentoso Ripley* (*The talented Mr. Ripley*). A trama pode ter como foco as aventuras de um assassino de aluguel; o filme de Jean-Pierre Melville *O samurai* (*Le samurai*) é um exemplo clássico. Existem também os filmes de assaltos ou golpes, que mostram um roubo extremamente bem orquestrado. Esse subgênero se tornou importante nos anos 1950, com *Segredo das joias* (*The asphalt jungle*), *Bob, O jogador* (*Bob le flambeur*) e *Rififi* (*Du rififi chez les hommes*), e retornou nos últimos anos com *O assalto* (*Heist*), *Ronin* e a série *Onze homens e um segredo* (*Ocean's 11*). Existe também o que podemos chamar de variante de desonra entre ladrões, em que os criminosos traem uns aos outros. *Um plano simples* (*A simple plan*) retrata ladrões nervosos e atrapalhados; já *Jackie Brown* retrata uma rede de fraudes em expansão.

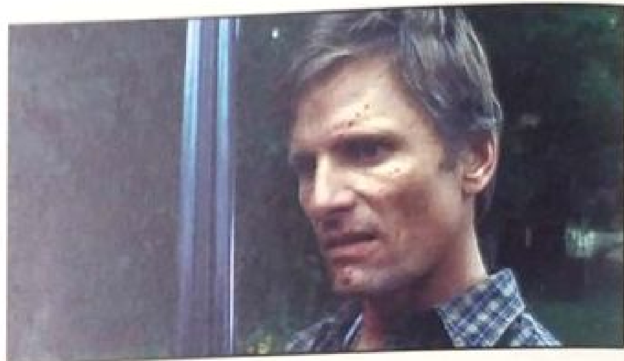
Em alguns casos, o suspense equilibra trama e narração entre polícia e criminoso, tática que, normalmente, desenvolve paralelos entre os dois. Geralmente, essa tática cria paralelos estruturais entre os dois. No filme de John Woo *O matador* (*Dip huet seung hung*), o enredo se alterna entre os esforços de um assassino de aluguel em sair desse trabalho, com ajuda de seu fraco mentor, e seu adversário policial, sob a influência de um colega mais velho. O filme de Michael Mann *Fogo contra fogo* (*Heat*) cria paralelos fortes entre o policial e o ladrão, os quais têm problemas com as mulheres nas suas vidas. Em *O matador* e em *Fogo contra fogo*, as próprias personagens reconhecem a afinidade entre elas. Por sua vez, *Fargo* joga com as diferenças acentuadas entre o senso comum alegre de uma policial e um sequestrador lamentavelmente desengonçado.

Os filmes de suspense, obviamente, têm como objetivo nos causar suspense, ou seja, surpreender, chocar e assustar. Como distinguimos esses filmes dos filmes de terror que têm objetivos parecidos? O terror, além de assustar, tenta causar asco; já o suspense não envolve asco, necessariamente. A personagem principal de um filme de terror é um monstro, o qual é, ao mesmo tempo, temível e asqueroso; contudo, um vilão de suspense pode ser

UM OLHAR DE PERTO

bem atraente (o homem enganosamente gentil em *Um a menos* [*The minus man*] e *As duas faces de um crime* [*Primal fear*], a mulher enganadora em *Morte por encomenda* [*Red rock west*] e *O poder da sedução* [*The last seduction*]). Ainda que o suspense e a surpresa sejam importantes em todos os roteiros de cinema, essas reações dominam o suspense policial. As tramas destacam planos de ação inteligentes, medidas para impedi-los ainda mais inteligentes e coincidências repentinas que atrapalham esquemas cuidadosamente planejados. Elaborar um plano ou prosseguir com uma investigação pode gerar suspense (O crime vai acontecer? Como?), já as reviravoltas repentinas geram surpresa, forçando-nos a reconsiderar as possibilidades de sucesso do crime. Mais especificamente, os efeitos do suspense dependem dos motivos pelos quais as personagens se destacam na trama e na narração. Se a protagonista é uma pessoa inocente, o suspense que sentimos vem da possibilidade de o crime ser atribuído a ela. Se o herói é a figura da justiça, tornamo-nos preocupados com a possibilidade de ele não conseguir proteger os inocentes.

Quando o protagonista é o criminoso, uma maneira de obter alguma simpatia é comparar os malfeitores em uma escala de imoralidade. Os criminosos que nos são mais simpáticos serão aqueles que estão tentando sair do crime (*O matador*) ou aqueles que se opõem a figuras ainda mais imorais. Os heróis de *Irresistível paixão* (*Out of sight*) são ladrões descontraídos, bem-humorados, que estão roubando um fraudador de colarinho branco e um bando de assassinos sociopatas. Em determinados momentos, os protagonistas criminosos conseguem aumentar nossa simpatia por eles de maneiras complicadas. Em *Um plano simples*, pessoas boas se tornam desonestas depois de um momento passageiro de fraqueza e, mesmo que tenham errado, nós nos pegamos torcendo para que elas tenham sucesso em seu crime. *Marcas da violência* (*A history of violence*) nos faz especular sobre as causas misteriosas que podem transformar alguém em um assassino **(9.4)**.



9.4 — Em *Marcas da violência*, Tom Stall, o proprietário calado de uma lanchonete, revela seus instintos assassinos.

Como todos os gêneros, o suspense policial pode ser combinado com outros. Esse gênero se mistura com terror em *Um drink no inferno* (*From dusk till dawn*) e com ficção científica em *Blade runner: O caçador de androides* (*Blade runner*) e *Minority report: A nova lei* (*Minority report*). *A hora do rush* (*Rush hour*) leva a investigação policial para o lado da comédia; já *Jogos, trapaças e dois canos fumegantes* (*Lock, stock, and two smoking barrels*) agrega inúmeras coincidências absurdas sobre um quarteto de bandidos mesquinhos que rouba dinheiro de drogas de uma gangue (que rouba mercadoria de outra gangue).

A ênfase no suspense e na surpresa encoraja o cineasta a desorientar o público e isso pode levar à ocorrência de experimentos com a forma narrativa. Hitchcock foi pioneiro na tendência a trocar repentinamente de protagonistas com *Psicose* e por deixar as vidas de dois casais se entrelaçarem em *Trama macabra* (*Family plot*). Muitos filmes cujas tramas brincam com o tempo da história (veja

pp. 158-60) são suspenses policiais. Um crime na história pode ser reprisado na trama, mostrando pistas diferentes a cada reprise (*Olhos de serpente* [*Snake eyes*]) ou apresentando diferentes pontos de vista (*O grande golpe* [*The killing*], *Jackie Brown*). *Amnésia* (*Memento*) conta sua história de investigação em ordem reversa. *Os suspeitos* (*The usual suspects*) cria uma narração de *flashback* não confiável que, no final, transforma uma personagem menor em uma figura principal (**9.5**). *Ligados pelo desejo* (*Bound*) é composto, em grande parte, por *flashbacks* que surgem de uma situação presente enigmática: uma mulher amarrada e amordaçada em um armário. A história do crime vai sendo contada, e temos motivos para suspeitar que, em algum momento, o roubo planejado por ela e seu parceiro irá falhar.



9.5 — As consequências da explosão misteriosa da doca que dá início à investigação em *Os suspeitos*.

Cineastas independentes descobriram que o público, em geral, aceita narrações experimentais dentro desse gênero. Para outros cineastas independentes, o gênero oferece uma estrutura em que se podem colocar preocupações pessoais. O interesse de David Mamet em como as pessoas escondem seus motivos reais é evidente em *Jogo de emoções* (*House of games*) e *O prisioneiro espanhol* (*The spanish prisoner*). Joel e Ethan Coen encenaram *Gosto de sangue* (*Blood simple*) e *O homem que não estava lá* (*The man who wasn't there*) em cidades pequenas e desoladas povoadas por perdedores desejosos de uma grande chance. David Lynch usa as táticas de suspense e surpresa do gênero para criar uma atmosfera repleta de temor que pode simplesmente não ter uma explicação racional. Em *Veludo azul* (*Blue velvet*), *A estrada perdida* (*Lost highway*), e *Cidade dos sonhos* (*Mulholland drive*), os crimes são sinistros e obscuros, os criminosos são pavorosamente grotescos e os inocentes não são completamente inocentes.

Como os suspenses policiais podem ser filmados com um orçamento razoavelmente barato, o gênero deu aos rivais de Hollywood um caminho para a distribuição internacional. Hong Kong exportou muitos filmes desse tipo, assim como a França (*Nikita* [*La femme Nikita*]), a Inglaterra (*Snatch, porcos e diamantes* [*Snatch*], *Sexy Beast*), o Japão (*Hana-Bi, Fogos de artifício* [*Fireworks*], *A cura* [*Cure*]), a Coreia (*Partes de um segredo* [*Telmisseomding*], *Nowhere to hide* [*Injeong sajeong bol geot eobtda*]) e a Tailândia (*Perigo em Bangkok* [*Bangkok dangerous*]). O público mundial compartilha expectativas similares com relação aos suspenses policiais, e os cineastas podem inovar inserindo tradições culturais locais nas convenções de trama, personagem e tema do gênero. Duas das nossas análises de amostra em *Acossado* (*À bout de souffle*) (pp. 623-6) e *Amores expressos* (*Chung Hing sam lam*) (pp. 674-5) estão concentradas em filmes que não são de Hollywood e que, de maneira criativa, invertem as expectativas que temos para o suspense policial.

inevitavelmente passa de uma fase de maturidade para uma fase de paródias, quando começa a brincar com suas próprias convenções. Considerado um faroeste do início do gênero, *A grande emboscada* (*The great K & A train robbery*, 1926) é uma paródia completa do seu próprio gênero. As comédias antigas do tipo pastelão, normalmente, fazem da filmagem seu objeto e usam tal objeto para fazer piadas de si mesmas, como na farsa de Charlie Chaplin *Seu novo emprego* (*His new job*, 1915).

Normalmente, os gêneros não são um sucesso constante; em vez disso, eles alternam altos e baixos de popularidade. O resultado disso é um fenômeno conhecido como *ciclos*.

Um ciclo é um conjunto de filmes de gênero que têm alta popularidade e influência durante um período distinto. Os ciclos ocorrem quando um filme de sucesso produz uma erupção de imitações. *O poderoso chefão* causou o surgimento de uma grande quantidade de filmes de gângsteres. Durante os anos 1970, houve um ciclo de filmes de desastres (*Terremoto* [*Earthquake*], *O destino do Poseidon* [*The Poseidon adventure*]). Houve ciclos de comédias que se centravam em adolescentes alienados (*Quanto mais idiota melhor* [*Wayne's World*], *Bill e Ted: Uma aventura fantástica* [*Bill and Ted's excellent adventure*], *Cara, cadê meu carro?* [*Dude, where's my car?*]); filmes com dupla de policiais (*Máquina mortífera* [*Lethal weapon*] e seus sucessores); filmes adaptados de quadrinhos (*Batman begins*, *Homem-Aranha* [*Spider-man*], *Hellboy*); suspenses românticos direcionados ao público feminino (*Voltar a morrer* [*Dead again*], *Risco duplo*); e dramas descrevendo como é crescer em bairros afro-americanos (*Os donos da rua* [*Boyz n the hood*], *Perigo para a sociedade* [*Menace II society*]). Poucos observadores poderiam prever que os filmes de ficção científica voltariam nos anos 1970, mas *Guerra nas estrelas* trouxe um ciclo que durou muito tempo. Um ciclo de aventuras de fantasia, que inclui a trilogia de *O Senhor dos Anéis* (*Lord of the Rings*), a série de *Harry Potter* e a franquia de *Crônicas de Nárnia* (*Chronicles of Narnia*), surgiu no começo dos anos 2000.

Aparentemente, um gênero nunca morre. Ele pode deixar de ser moda por um tempo e depois voltar de roupa nova. Os épicos de gladiadores que se passavam na Antiguidade foram populares nos anos 1950 e 1960, então, praticamente desapareceram, até que Ridley Scott os reviveu, com aclamação considerável, em 2000, com *Gladiador* (*Gladiator*), o que inspirou outros cineastas a produzir *Troia* (*Troy*), *Alexandre* (*Alexander*) e *300*.

É possível também a mudança de um gênero, ocasionada pela combinação das convenções desse gênero com outro. Em 1979, *Alien, o oitavo passageiro* (*Alien*) se mostrou inovador porque combinou convenções da ficção científica com as convenções do que era, então, terror, concentrando-se em um monstro que perseguia suas vítimas, uma a uma. A espaçonave enferrujada se tornou o equivalente futurístico da casa velha e escura, cheia de perigos desconhecidos. No início dos anos 2000, a

combinação ficção científica-terror já era convencional, como em *As crônicas de Riddick — Eclipse mortal* (*Pitch black*) e *Doom, a porta do inferno* (*Doom*).

A combinação de musical e comédia acontece facilmente com outros gêneros. Durante as décadas de 1930 e 1940, caubóis cantores, como Gene Autry, eram populares, e o faroeste musical foi revivido nos anos 1960 com *Dívida de sangue* (*Cat ballou*). Houve melodramas musicais, como *Yentl* e duas versões de *Nasce uma estrela* (*A star is born*). *The rocky horror picture show* criou o filme de terror musical.

A comédia pode ser combinada com qualquer outro gênero. A questão dramática, centro da trama de *Uma turma do barulho* (*Barbershop*) — se um filho deve manter os negócios do pai para o bem da comunidade —, é suavizada por piadas leves, insultos criativos e monólogos desagradáveis (**9.6**). Mel Brooks e Woody Allen criaram comédias baseadas nas convenções da ficção científica (*S.O.S., tem um louco no espaço* [*Spaceballs*], *O dorminhoco* [*Sleeper*]), do faroeste (*Banzé no oeste* [*Blazing Saddles*]), dos filmes policiais (*Um assaltante bem trapalhão* [*Take the money and run*]), dos suspenses e das histórias de detetives (*Alta ansiedade* [*High anxiety*], *Um misterioso assassinato em Manhattan* [*Manhattan murder mystery*]), e até mesmo dos épicos históricos (*História do mundo* [*History of the world*], Parte I, *A última noite de Boris Grusheko* [*Love and death*]). As possibilidades de combinação são quase ilimitadas. Em *E aí, meu irmão, cadê você?* (*O brother, where art thou?*), fugitivos atrapalhados acidentalmente se tornam estrelas de música *country*, e o resultado é um filme policial, um protesto social, uma comédia tipo pastelão e um musical.

"Então, é tipo uma comédia de suspense político com sentimento."

"Com sentimento. E não é diferente de uma mistura de Ghost, do outro lado da vida *(*Ghost*) com* Sob o domínio do mal *(*Manchurian candidate*)."*

— Produtor e roteirista na cena de abertura do filme de Robert Altman *O jogador* (*The player*)

Em alguns casos, os gêneros influenciam e se combinam com outras culturas. O gênero do samurai japonês, com as convenções de espada e vingança, combinou-se bem com um gênero paralelo, o faroeste. Sergio Leone baseou seu faroeste italiano *Por um punhado de dólares* (*Per un pugno di dollari*), de maneira livre, na trama do filme de Akira Kurosawa *Yojimbo — O guarda-costas* (*Yôjinbô*), e o filme *Os sete samurais* (*Shichi-*



9.6 — *Uma turma do barulho*: As bobagens faladas por Eddie mostram uma atitude comicamente cética com relação a Rosa Parks e outros ícones da cultura afro-americana.

nim no samurai), do mesmo diretor, foi a base do faroeste hollywoodiano *Sete homens e um destino* (*The magnificent seven*). De maneira parecida, o interesse dos fãs nos filmes de Hong Kong, nos anos 1980 e 1990, levou os irmãos Wachowski a combinar efeitos de ficção científica de alta tecnologia com as coreografias das artes marciais de Hong Kong em *Matrix* (*The Matrix*).

Essas combinações são, normalmente, reconhecidas de maneira consciente pelos cineastas e também pelo público. Os cineastas podem tomar elementos de dois ou mais filmes de sucesso, misturá-los e ter como resultado um conceito completamente novo. De maneira semelhante, os espectadores estão acostumados a comparar novos filmes com filmes já existentes. Se alguém que não assistiu ao filme *A vida em preto e branco* pergunta para um amigo como ele é, a resposta pode ser: "É como se fosse uma combinação de *O show de Truman: o show da vida* e *De volta para o futuro* (*Back to the future*)". Ou seja, é um filme de fantasia que tem como tema a televisão, mas também tem um elemento científico de uma máquina do tempo.

O fato de os gêneros poderem ser mesclados não significa, no entanto, que não existem distinções entre eles. *Matrix* não nos impede de diferenciar os filmes tradicionais de artes marciais de Hong Kong dos filmes de ficção científica de Hollywood. Ainda que não possamos detalhar uma única descrição de um gênero que pode ser aplicada para sempre, podemos reconhecer que, em um determinado período da história, os cineastas, os críticos e o público conseguem distinguir um tipo de filmes de outro.

As funções sociais dos gêneros

O fato de que todo gênero tem variações de popularidade é um sintoma de como os gêneros são bastante ligados aos fatores sociais. Por que o público gosta de ver as mesmas convenções se repetirem? Muitos acadêmicos do cinema acreditam que os gêneros são dramas ritualizados que remetem às celebrações de feriados, cerimônias que são satisfatórias porque reafirmam valores culturais com alguma variação. No final de *O resgate do soldado Ryan* (*Saving private Ryan*) ou de *Mensagem para você* (*You've got mail*), quem consegue resistir à explosão de satisfação reconfortante com o fato de que valores importantes, como o heroísmo com base no autossacrifício e a ânsia pelo amor romântico, foram validados? E assim como é possível perceber que essas cerimônias ajudam a nos distrair de aspectos mais difíceis do mundo, as caracterizações e as tramas conhecidas como parte da fórmula dos gêneros também servem para distrair o público dos problemas sociais reais.

Alguns estudiosos poderiam argumentar que os gêneros vão além e que, na verdade, exploram valores e atitudes sociais ambivalentes. Os

filmes de gângster, por exemplo, tornam possível para o público ser simpático ao estilo do mafioso, mas, ao mesmo tempo, sentir-se satisfeito quando ele recebe sua punição. A partir desse ponto de vista, as convenções de gênero geram emoção porque tocam incertezas sociais profundas, que são então canalizadas para atitudes de aprovação.

Por conta do contrato entre o cineasta e o público, da promessa de algo novo baseado em algo familiar, os gêneros podem responder rapidamente às tendências sociais amplas. Durante a Depressão econômica de 1930, por exemplo, os filmes musicais da Warner Bros. introduziram comentários nos números de palco; em *Cavadores de ouro* (*Gold diggers of 1933*), uma cantora pede à audiência da época para se lembrar do "meu homem esquecido" ["my forgotten man"], o veterano de guerra desempregado. Mais recentemente, os produtores de Hollywood tentaram adaptar as comédias românticas aos gostos das pessoas de 20 anos, como em *Como se fosse a primeira vez* (*50 first dates*), *Quero ficar com Polly* (*Along came Polly*) e *Penetras bons de bico* (*The wedding crashers*). No Capítulo 11, iremos considerar como outro musical, *Agora seremos felizes* (*Meet me in St. Louis*), carrega traços das preocupações de civis dos EUA, durante a Segunda Guerra Mundial.

É comum sugerir que, em pontos diferentes da história, os temas, as histórias, os valores ou as imagens de um gênero se harmonizam com atitudes públicas. Por exemplo, os filmes de ficção científica dos anos 1950, com bombas de hidrogênio que criam o Godzilla e outros monstros, não revelam o medo de que a tecnologia fuja do controle? A hipótese é que as convenções do gênero, repetidas de filme para filme, refletem dúvidas e ansiedades difundidas no público. Muitos estudiosos do cinema argumentam que essa abordagem reflexiva ajuda a explicar por que os filmes variam em popularidade.

Os processos sociais podem também ser refletidos nas inovações do gênero. Ripley, a protagonista feminina de *Aliens, o resgate* (*Aliens*), é uma guerreira corajosa, até mesmo agressiva, que tem um lado maternal afetuoso (**9.7, 9.8**). Isso é, de certa forma, novidade no gênero de ficção



9.7 — Em *Aliens, o resgate*, Ripley aprende como usar uma arma...



9.8 — ...mas também é capaz de confortar a garota órfã que o grupo de soldados encontra.

científica. Muitos críticos viram Ripley como um produto das atitudes derivadas do movimento feminista dos anos 1970. Os grupos feministas argumentaram que as mulheres poderiam ser vistas como ativas e competentes sem perder as qualidades positivas associadas ao comportamento feminino, como a gentileza e a simpatia. Conforme essas ideias foram se espalhando pela mídia principal e pela opinião pública, filmes como *Aliens, o resgate* puderam dar papéis tradicionalmente masculinos para personagens femininas.

Essas formas de olhar para o gênero são, comumente, chamadas de *reflexivas*, já que supõem que os gêneros refletem atitudes sociais, como se fossem um espelho. Alguns críticos argumentam que leituras reflexivas podem ser simplistas demais. Se observamos um filme de gênero mais de perto, normalmente, descobrimos complexidades que dão nuanças à abordagem reflexiva. Por exemplo, ao olharmos para além de Ripley, protagonista de *Aliens, o resgate*, descobriremos que todas as personagens oscilam entre os valores "masculino" e "feminino", e que os sobreviventes da aventura, homens ou mulheres, parecem combinar o melhor das características de ambos os gêneros. Além disso, é comum que o que entendemos como um reflexo social seja, simplesmente, o esforço da indústria cinematográfica em tirar proveito das manchetes diárias. Um filme de gênero pode refletir não as esperanças e os temores do público, mas sim a hipótese do cineasta do que será vendido.

Independentemente daquilo que estudamos, a história de um gênero, suas funções culturais ou as representações das tendências sociais, as convenções permanecem nosso melhor ponto de partida. Como exemplos, vamos observar brevemente os três gêneros significativos da produção cinematográfica de ficção norte-americana.

Três gêneros

O faroeste

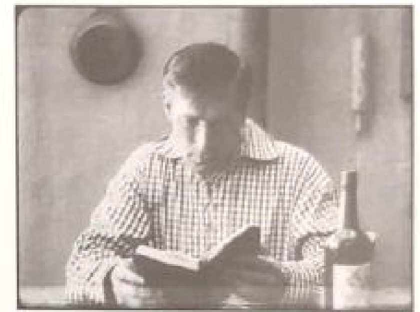
O faroeste surgiu no início da história do cinema e se tornou um gênero bem estabilizado no início da década de 1910. É parcialmente baseado na realidade histórica, já que no oeste norte-americano havia caubóis, foras da lei, colonizadores e tribos de índios. Os filmes também se baseiam no retrato das fronteiras do país que foi feito em músicas, histórias populares e *shows* do velho oeste. Algumas vezes, os atores mais antigos se espelhavam nessa mistura de realismo e mito: o astro caubói Tom Mix foi um policial do Texas, um ator no estilo do velho oeste e um campeão de rodeios.

Desde o início, o tema central do gênero foi o conflito entre a ordem da civilização e a fronteira sem lei. Do leste e da cidade vêm os coloni-

zadores que querem estabelecer famílias, os professores que buscam espalhar conhecimento, os banqueiros e os oficiais do governo. Nos espaços vastos e naturais, por contraste, estão aqueles que estão fora da civilização, não apenas os índios americanos, mas também os foras da lei, os peões e os comerciantes, assim como os barões gananciosos do gado.

A iconografia reforça essa dualidade básica. A carroça coberta e o trilho do trem são postos em contraste com o cavalo e a canoa; a escola e a igreja contrastam com as fogueiras de acampamentos solitários nas colinas. Como a maioria dos gêneros, a fantasia também é iconograficamente significativa. As roupas engomadas e os ternos de domingo dos colonos são postos em contraste com a vestimenta tribal dos índios, o *jeans* e o chapéu dos caubóis.

De maneira interessante, o herói típico do faroeste fica entre esses dois polos temáticos. Confortável na vida selvagem, e ao mesmo tempo naturalmente inclinado para a justiça e a gentileza, o caubói está geralmente posicionado entre a selvageria e a civilização. William S. Hart, um dos mais populares entre os primeiros astros de faroeste, cristalizou a personagem do homem "bom e mau" como protagonista comum. Em *Hell's hinges* (1916), a irmã de um pastor tenta reformá-lo. Um dos planos do filme representa bem essa inclinação para duas maneiras de viver (**9.9**).



9.9 — O herói bom e mau de *Hell's hinges* lê a bíblia, com uma garrafa de uísque no cotovelo.

A posição intermediária do herói afeta as tramas do faroeste comum. Ele pode começar no lado dos foras da lei ou pode, simplesmente, manter-se longe do conflito. Em todo caso, ele se torna, de forma inquietante, atraído pela vida oferecida pelos recém-chegados à fronteira. Eventualmente, o herói decide se juntar às forças da ordem, ajudando-os a lutar contra assassinos de aluguel, bandidos ou qualquer outra coisa que o filme represente como uma ameaça à estabilidade e ao progresso.

Conforme o gênero foi se desenvolvendo, ele aderiu a uma ideologia social implícita em suas convenções. O progresso da população branca para o oeste foi considerado como missão histórica, enquanto a cultura indígena conquistada foi tratada como primitiva e selvagem, no geral. Os filmes de faroeste são cheios de estereótipos racistas dos nativos americanos e hispânicos. Contudo, em algumas ocasiões, os cineastas trataram as personagens nativas norte-americanas como figuras trágicas, enobrecidas por seu envolvimento com a natureza, mas enfrentando a extinção de seu estilo de vida. O melhor exemplo, nos primeiros faroestes, é provavelmente *O último dos moicanos* (*The last of the mohicans*, 1920).

Além disso, o gênero não era totalmente otimista com relação a domesticar a vida selvagem. O compromisso eventual do herói com os valores da civilização continha, geralmente, um tom de arrependimento pela perda de sua liberdade. No filme de John Ford *O último cartucho* (*Straight shooting*, 1917), Cheyenne Harry (interpretado por Harry Carey) é contratado por um rancheiro vilão para fazer com que o fazendeiro perca sua terra; contudo, ele se apaixona pela filha do fazendeiro e opta



9.10 — Em *O último cartucho*, o herói está enquadrado na entrada da casa da fazenda, no meio do caminho entre o luxo da civilização e o chamado da vida selvagem.

por reformar-se. Unindo-se aos fazendeiros, Harry ajuda a derrotar o rancheiro. Ainda assim, ele fica relutante em se acertar com Molly (**9.10**).

Nesse conjunto de valores, uma grande quantidade de cenas convencionais se tornou padronizada — os ataques indígenas nos fortes ou os vagões de trem, o cortejo tímido de uma mulher feito por um herói endurecido, a descoberta pelo herói de uma habitação de colono queimada, os roubos feitos pelos foras da lei em um banco ou carroça, o tiroteio clímax em ruas empoeiradas da cidade. Escritores e diretores puderam diferenciar seus filmes pela manipulação romântica desses elementos. Nos faroestes chamativos de Sergio Leone, toda convenção é ampliada em um detalhe pequeno ou ampliada em grandes proporções; por exemplo, o tiroteio clímax em *Três homens em conflito* (*Il buono, il brutto, il cattivo*, 1966) é filmado para remeter a uma briga de búfalos (**9.11**).

Houve inovações narrativas e temáticas também. Depois dos faroestes liberais dos anos 1950 como *Flechas de fogo* (*Broken arrow*, 1950), as culturas nativas passaram a ser tratadas com mais respeito. Em *Pequeno grande homem* (*Little big man*, 1970) e *Quando é preciso ser homem* (*Soldier blue*, 1970), os valores temáticos convencionais foram revertidos, passando a descrever a vida indígena como civilizada e a sociedade branca como saqueadora. Alguns filmes jogaram com o lado não civilizado do herói, mostrando-o como perigosamente fora de controle (*Winchester' 73*, 1950) ou, até mesmo, psicótico (*Um de nós morrerá* [*The left-handed gun*], 1958). Os heróis de *Meu ódio será sua herança* (*The wild bunch*, 1969) seriam considerados simples vilões nos faroestes mais antigos.

A nova complexidade do protagonista é evidente no filme de John Ford *Rastros de ódio* (*The searchers*, 1956). Depois de um ataque dos índios *comanche* à propriedade de seu irmão, Ethan Edwards parte para encontrar sua sobrinha sequestrada, Debbie. Ele é motivado, primeiramente, pela lealdade à família, mas também por seu amor secreto pela esposa de seu irmão que foi violentada e morta pelos invasores. O companheiro de Ethan, um jovem que é parte *cherokee*, percebe que Ethan não planeja

"Eu conheci Wyatt Earp. Nos dias muito silenciosos, algumas vezes ao ano, ele visitava colegas, caubóis que conhecia em Tombstone; muitos deles estavam na minha companhia. Eu acho que eu era o garoto ajudante e eu costumava dar a ele uma cadeira e uma xícara de café e ele me contava sobre a luta em O.K. Corral. Então, em Paixão dos fortes (My darling Clementine)*, fizemos exatamente da forma que ocorreu. Eles não acordaram um dia e saíram pela rua atirando uns nos outros; foi uma manobra militar inteligente."*

— John Ford, diretor, *Nos tempos da diligência* (*Stagecoach*)



9.11 — Um muro baixo cria uma arena em que um duelo a três ocorre no final de *Por uns dólares a mais* (*Per qualche dollaro in più*).



9.12 — A cena final de *Rastros de ódio*.



9.13 — O gesto de Harry Carey em *O último cartucho*.

resgatar Debbie e sim matá-la por ter se tornado a esposa de um *comanche*. O racismo e a fúria vingativa de Ethan culminam em um ataque à vila *comanche*. Na cena final do filme, Ethan retorna para a civilização, mas para na entrada da casa **(9.12)** antes de voltar para o deserto.

O plano lembra muito *O último cartucho* de Ford (9.10); John Wayne até mesmo repete a característica de Harry Carey de segurar seu antebraço **(9.13)**. Contudo, parece que o caubói vagante está condenado a viver fora da civilização porque não pode domar seu luto e seu ódio. Mais selvagem do que civilizado, ele parece condenado, como ele mesmo diz sobre as almas dos *comanches* mortos, "a vagar pelos ventos para sempre". Esse tratamento amargo de um tema perene ilustra quão drasticamente as convenções de um gênero mudam no decorrer da história.

O filme de terror

Enquanto o faroeste está mais claramente definido em termos de objeto, tema e iconografia, o gênero de terror é mais reconhecível pelo efeito emocional que tenta causar. O filme de terror tenta chocar, causar asco, repelir, ou seja, aterrorizar. Esse impulso é o que molda as outras convenções do gênero.

O que nos aterroriza? Normalmente, um monstro. No filme de terror, o monstro é uma aberração perigosa da natureza, uma violação do nosso senso comum do que é possível. O monstro pode ser desproporcionalmente grande, como o King Kong é. O monstro pode violar a fronteira entre a vida e a morte, como fazem os vampiros e os zumbis. O monstro pode ser um humano ordinário que é transformado, como acontece com o Dr. Jekyll, que bebe sua poção e se torna o terrível Sr. Hyde. Ou o monstro pode ser algo totalmente desconhecido para a ciência, como a criatura da série *Alien*. O efeito emocional aterrorizador do gênero é, assim, criado pela convenção de uma personagem: normalmente, um monstro ou ameaça sobrenatural.



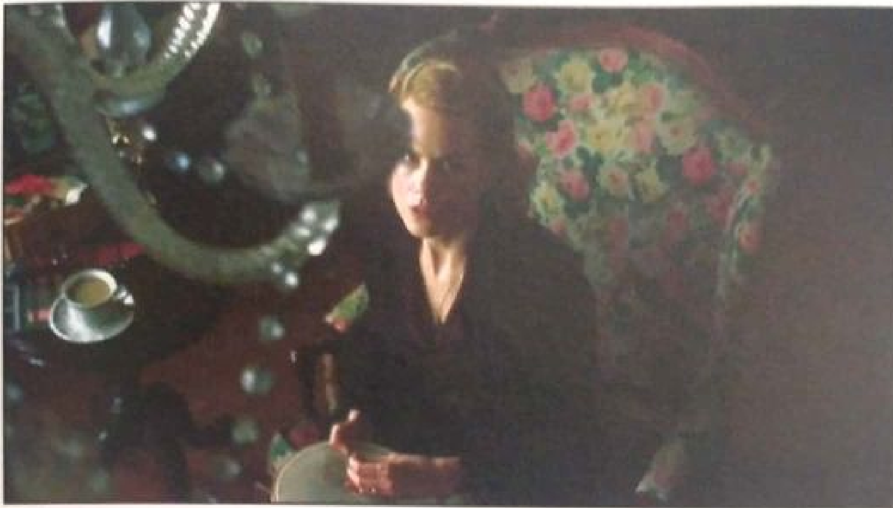
9.14 — Uma sombra e a reação da personagem sugerem uma ameaça fora de campo em *A marca da pantera*.

Outras convenções surgem através dessa. Nossa reação ao monstro pode ser guiada pela forma como as personagens reagem ao monstro de maneira proporcionalmente aterrorizada. Em *A marca da pantera* (*Cat people*, 1942), uma mulher misteriosa pode, aparentemente, transformar-se em uma pantera. Nossa repulsa e nosso medo são confirmados pela reação do marido dela e seu colega de trabalho (**9.14**). Por outro lado, sabemos que *E.T., o extraterrestre* (*E.T.*) não é um filme de terror porque, ainda que o alienígena não seja natural, ele não é ameaçador, e as crianças não reagem a ele como se ele o fosse.

O enredo de terror começará, geralmente, com o monstro desestabilizando a vida normal. Em resposta, as outras personagens devem descobrir se o monstro está solto e tentar destruí-lo. Em alguns casos, por exemplo, quando uma personagem é possuída por demônios, as outras podem tentar resgatá-la. Essa trama pode ser desenvolvida de várias maneiras — o monstro pode dar início a uma série de ataques, as autoridades podem se negar a acreditar que o monstro exista ou impedir os esforços das personagens em destruí-lo. Em *O exorcista*, por exemplo, as personagens percebem aos poucos que Regan está possuída; depois de perceberem isso, elas ainda precisam afastar o demônio.

Os temas característicos do gênero também se originam da reação que se pretende alcançar. Se o monstro aterroriza porque viola as leis da natureza que conhecemos, o gênero está munido o suficiente para sugerir os limites do conhecimento humano. De certa forma, é significativo que as autoridades céticas que devem ser convencidas da existência do monstro sejam, frequentemente, cristãs. Em outros casos, os próprios cientistas liberam, sem querer, os monstros através de seus experimentos. Uma convenção comum desse tipo de trama se dá pela conclusão das personagens de que algumas coisas não devem ser conhecidas pelos seres humanos. Outro padrão temático comum do filme de terror joga com os temores do meio ambiente; por exemplo, acidentes nucleares e outros desastres que criam monstros mutantes como as formigas gigantes em *O mundo em perigo* (*Them!*).

Não é de surpreender que a iconografia dos filmes de terror conte com cenários em que monstros podem se esconder. A casa escura em que um grupo de vítimas em potencial se reúne foi popularizada por *O gato e o canário* (*The cat and the canary*), em 1927, e foi usada recentemente em *Desafio do além* (*The haunting*, 1999) e *Os outros* (*The others*, 2001; **9.15**). Os cemitérios podem conter mortos-vivos; os laboratórios de cientistas podem gerar humanos artificiais (como em *Frankenstein*). Os cineastas vêm jogando com essas convenções de maneira inteligente. Por exemplo, Hitchcock justapôs um motel mundano com uma mansão sinistra e decadente, em *Psicose*, e George Romero fez com que os humanos lutassem contra os zumbis em um *shopping*, em *O despertar dos mortos* (*Dawn of the dead*). O subgênero *slasher* fez com que assassinos



9.15 — Um enquadramento sinistro com câmera alta, em *Os outros*, enquanto a heroína escuta um som misterioso vindo de cima.

super-humanos invadissem cenários cotidianos, como acampamentos de verão e bairros suburbanos.

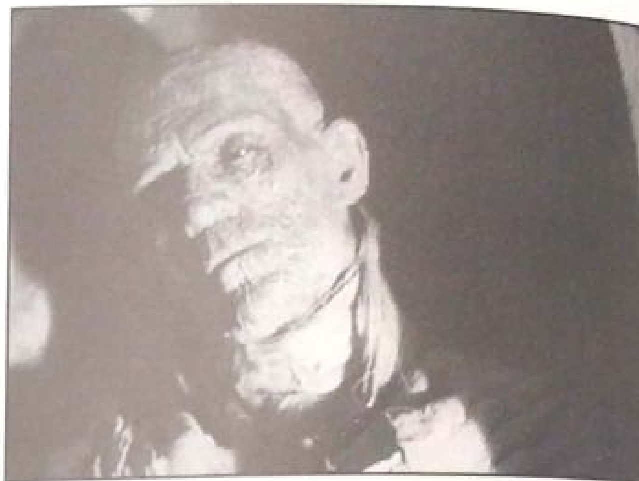
A maquiagem pesada é proeminente na iconografia do terror. Um rosto e mãos peludas podem ser sinal de transformação de um lobisomem; já a pele enrugada pode sugerir uma múmia. Alguns atores se especializaram em se transformar em figuras muito assustadoras. Lon Chaney, que fez o papel do fantasma original em *O fantasma da ópera* (*The phantom of the opera*, 1925), ficou conhecido como o "homem de mil faces". A maquiagem de Boris Karloff como o monstro de Frankenstein, em *Frankenstein* (1930), fez com que ele ficasse tão irreconhecível que os créditos do seu próximo filme tiveram de informar os espectadores de que o mesmo ator estava no elenco. Mais recentemente, os efeitos da computação gráfica têm suplementado a maquiagem na tarefa de transformar atores em monstros.

Como no faroeste, o filme de terror surgiu na era do cinema mudo. Alguns dos trabalhos mais importantes, dentre os primeiros do gênero, foram alemães, mais notadamente *O gabinete do Dr. Caligari* (*Das cabinet des Dr. Caligari*, 1920) e *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922), a primeira adaptação do romance *Drácula*. As atuações endurecidas, a maquiagem pesada e os cenários distorcidos, característicos do cinema expressionista alemão, compuseram uma atmosfera sombria e sobrenatural (**9.16**).

Como o filme de terror pode criar impacto emocional com maquiagem e outros efeitos especiais de pouca tecnologia, o gênero terror tem se favorecido de filmagens com orçamento baixo. Durante os anos 1930, um estúdio secundário de Hollywood, a Universal, lançou um ciclo de filmes de terror. *Drácula* (1931), *Frankenstein* (1931) e *A múmia* (1932; **9.17**) provaram ser muito populares e ajudaram o estúdio a se tornar uma



9.16 — Em *Nosferatu*, a maquiagem e a atuação de Max Schreck fizeram com que seu Conde Orlock ficasse assustadoramente parecido com um rato ou um morcego.



9.17 — Um leve reflexo nos olhos de Boris Karloff sinaliza o momento em que o monstro revive em *A múmia* (*The mummy*).

empresa importante. Uma década depois, a unidade especializada em filmes do tipo B da RKO, sob o comando de Val Lewton, produziu um ciclo de filmes sofisticados e sombrios com orçamentos minúsculos. Os diretores de Lewton usaram procedimentos sugestivos, mantendo os monstros fora de campo e ocultando os cenários na escuridão. Em *A marca da pantera*, por exemplo, nunca vemos a heroína se transformar em uma pantera. Temos apenas relances da criatura em determinadas cenas. O filme consegue obter seus efeitos por meio de sombras, sons fora de campo e a reação das personagens (9.14).

"Nossa fórmula é simples. Uma história de amor, três cenas de terror sugerido e uma de violência real. Fade-out. Está tudo pronto em menos de 70 minutos."

— Val Lewton, produtor, A marca da pantera

Nas últimas décadas, outros cineastas com baixo orçamento foram criando filmes do gênero. O terror se tornou um artigo principal da produção independente norte-americana dos anos 1960, com muitos filmes que eram direcionados para o público adolescente. De maneira parecida, o filme de George Romero *A noite dos mortos-vivos* (*Night of the living dead*, 1968) tinha um orçamento de U$ 114 mil, mas seu sucesso nos *campi* de universidades fez dele altamente rentável. *A bruxa de Blair* (*The blair witch project*, 1999), cujo projeto é conhecido por ter sido filmado com U$ 35 mil, teve ainda maior público internacionalmente. Os filmes de terror se mantêm um gênero rentável, com *Cabana do inferno* (*Cabin fever*) e as franquias de *Jogos mortais* (*Saw*) e *O albergue* (*Hostel*), que obtêm grandes audiências nos cinemas e em DVD.

Durante os anos 1970, o gênero adquiriu uma nova respeitabilidade, principalmente pelo prestígio de *O bebê de Rosemary* (*Rosemary's baby*, 1968) e *O exorcista* (1973). Esses filmes inovaram ao apresentar ação violenta e desagradável de maneira explícita e sem precedentes. Quando Regan, possuída, vomita na cara do padre que está se inclinando sobre ela, um novo padrão de criação de imagem de terror foi mostrado.

O filme de terror de orçamento alto entrou num período de popularidade que ainda não acabou. Muitos diretores de Hollywood trabalharam

no gênero e vários filmes de terror, desde *Tubarão* (*Jaws*, 1975) e *Carrie, a estranha* (*Carrie*, 1976) até *O sexto sentido* (1999) e *A múmia* (1999), tornaram-se grandes sucessos. A iconografia do gênero atravessa a cultura contemporânea, decorando lancheiras e brinquedos de parques. Os clássicos do terror foram refilmados (*A marca da pantera*, *Drácula* [*Dracula*]), e as convenções do gênero foram parodiadas (*Young Frankenstein*, *Os fantasmas se divertem* [*Beetlejuice*]).

O filme de terror manteve uma audiência por mais de 30 anos e sua longevidade fez com que os acadêmicos buscassem por explicações culturais. Muitos críticos sugerem que o subgênero dos anos 1970 dos filmes de terror de família, como *O exorcista* e *Poltergeist*, reflete as preocupações sociais com a dissolução das famílias norte-americanas. Outros sugerem que o fato de o gênero questionar as categorias de normalidade e tradição está em sintonia com as eras pós-guerra do Vietnã e pós-guerra fria: os espectadores podem estar questionando suas crenças fundamentais sobre o mundo e seu lugar nele. A popularidade contínua dos filmes tipo *slasher*, destinados aos adolescentes dos anos 1980 até o presente, pode refletir a fascinação dos jovens e suas ansiedades simultâneas relacionadas à violência e à sexualidade. Os fãs também são motivados pelos efeitos especiais sofisticados e pela maquiagem; assim, os cineastas competem para mostrar imagens ainda mais grotescas e sangrentas. Por todos esses motivos, as convenções dos filmes de terror se tornaram tão persuasivas que paródias como a franquia de *Todo mundo em pânico* (*Scary movie*) e *Todo mundo quase morto* (*Shaun of the dead*) se tornaram tão populares quanto os filmes que parodiam. Através da combinação de gênero e da troca entre os gostos do público e a ambição dos cineastas, os filmes de terror mostraram que o equilíbrio entre convenção e inovação é essencial para todo gênero.

O musical

Se o faroeste foi amplamente baseado no assunto da fronteira norte-americana e os filmes de terror se baseiam, por sua vez, no efeito emocional do espectador, o musical se tornou a resposta para uma inovação técnica. Ainda que houvesse tentativas ocasionais de sincronizar voz ao vivo e música de acompanhamento nas cenas de canto e dança, durante a era do cinema mudo, o conceito de fundamentar um filme em uma série de números musicais só surgiu no final dos anos 1920, com a introdução bem-sucedida das faixas de som gravadas. Um dos primeiros filmes a incluir a voz humana de maneira extensiva foi *O cantor de jazz* (*The jazz singer*, 1927), quase sem diálogos gravados, mas com muitas músicas.

"[O produtor, Arthur Freed] veio até mim e disse: 'O que você vai fazer com isso?'. Eu disse: 'Bem, Arthur, ainda não sei. Mas eu sei que tenho que estar cantando e tem que estar chovendo'. Não havia nenhuma chuva no filme até então."

— Gene Kelly, ator/coreógrafo, em *Dançando na chuva* (*Singin' in the rain*)

No começo, muitos musicais eram como teatro de revista, programas de números com pouca ou nenhuma ligação narrativa entre si. Os mu-

sicais em revista ajudaram a vender esses primeiros filmes com som para os mercados de língua estrangeira, em que os espectadores podiam apreciar o espetáculo, mesmo que não pudessem compreender o diálogo e a letra. Conforme as legendas e a dublagem iam resolvendo o problema da barreira linguística, os musicais foram incorporando linhas de história cada vez mais complicadas. Os cineastas desenvolviam as tramas que poderiam motivar a introdução de números musicais.

Dois padrões típicos de trama musical surgiram durante os anos 1930. Um deles foi o *musical de bastidores*, com a ação centrada nos cantores e bailarinos que atuam para um público que está dentro do mundo da história. Um musical de sucesso da Warner Bros. e um dos primeiros, *Rua 42* (*42nd Street*, 1933) estabeleceu o padrão clássico para os *musicais de bastidores*, colocando no elenco a bailarina Ruby Keeler, como substituta de uma estrela musical que quebrara a perna antes do grande lançamento. O diretor disse a Keeler: "Você está estreando no palco como uma novata, mas tem de voltar como uma estrela!", e, de fato, ela ganhou a aclamação do público (**9.18**). Durante essa década, os musicais fortemente coreografados de Busby Berkeley da Warner, o par formado pela MGM, da jovem Judy Garland com Mickey Rooney, na série de tramas do tipo "Let's put on a show!", e o elegante ciclo de filmes da RKO, em que encenava a equipe de dança de Fred Astaire e Ginger Rogers, todos esses fatores estabeleceram as convenções do *musical de bastidores*. Exemplos posteriores incluem musicais em que as personagens são os atores do filme, como em *Dançando na chuva* (1952). Dentre os *musicais de bastidores* mais recentes, estão *The Commitments, loucos pela fama* (*The Commitments*), *The wonders — O sonho não acabou* (*That thing you do!*), *Tina* (*What's love got to do with it*) e *Dreamgirls, em busca de um sonho* (*Dreamgirls*).



9.18 — Ruby Keeler dança pelo estrelato na rua que dá o título de *Rua 42*.

Nem todos os musicais, no entanto, são encenados em uma situação de espetáculo. Existe também o *musical direto*, em que pessoas dançam e cantam em situações cotidianas. Até mesmo em *musicais de bastidores*, personagens podem começar a cantar em um cenário cotidiano. Os musicais diretos são, geralmente, comédias românticas, nas quais as personagens encenam o progresso de seu galanteio, cantando uma canção para expressar seus medos, desejos e alegrias. Analisamos um filme desse tipo, *Agora seremos felizes*, no Capítulo 11. Em 1968, um diretor francês levou o musical romântico ao extremo, fazendo com que suas personagens, em *Duas garotas românticas* (*Les demoiselles de Rochefort*), cantassem a maioria dos diálogos no filme, com vários transeuntes se juntando aos números de dança encenados nas ruas da cidade (**9.19**). Mais recentemente, Julie Taymor combinou romance e história social em *Across the Universe* (**9.20**).

Tanto nos *musicais de bastidores* quanto nos diretos, os números musicais são frequentemente associados a romances. Normalmente, o



9.19 — Cidadãos de uma cidade inteira são trazidos para a dança em *Duas garotas românticas*.



9.20 — Em *Across the Universe*, um jovem é pego por um desenho do exército e recebido com a música dos Beatles "I want you".

herói e a heroína percebem que formam o casal romântico perfeito porque cantam bem juntos. Isso acontece em *O picolino* (*Top hat*) quando a personagem de Ginger Rogers deixa de lado sua irritação inicial com Fred Astaire durante o número de "Isn't it a wonderful day" e, no final, eles estão claramente apaixonados. Esse dispositivo de trama permaneceu uma marca desse gênero. Astaire, novamente, envolve sua parceira relutante, dessa vez Cyd Charisse, no número "Dancing in the dark" em *A roda da fortuna* (*The band wagon*, 1953), e John Travolta encontra seu par romântico na pista de dança da discoteca em *Os embalos de sábado à noite* (*Saturday night fever*, 1977). Em *Moulin rouge — Amor em vermelho* (*Moulin Rouge!*), os amantes cantam serenatas um para o outro, no palco e fora dele, com músicas clássicas do pop e do *rock* (**9.21**), e os interlúdios de dança da série *Uma festa de arromba* (*House party*) geralmente se tornam rituais de corte.

Os musicais vêm sendo, há muito tempo, associados às histórias de criança, desde *O mágico de Oz* (*The wizard of Oz*) até os filmes mais recentes, como *Lilo e Stitch* (*Lilo and Stitch*). Muitos filmes de animação contêm números musicais, uma prática que remete à produção da Disney, *Branca de Neve e os sete anões* (*Snow White and the seven dwarfs*). Con-



9.21 — Número musical glamouroso e encenado no palco de *Moulin rouge — Amor em vermelho* (*Moulin rouge!*) tem como tema amantes em êxtase.

tudo, os musicais para adultos têm usado temas tristes, até mesmo trágicos. *Amor, sublime amor* (*West side story*) retrata um romance que tragicamente atravessa linhas étnicas, e *Dinheiro do céu* (*Pennies from heaven*) evoca a atmosfera fria da Depressão por meio de personagens que dublam as gravações daquela época. Filmes biográficos de estrelas, como *O ocaso de uma história* (*Lady sings the blues*), *Ray* e *Johnny & June* (*Walk the line*), são, na realidade, *musicais de bastidores* de tom triste.

Mesmo assim, enquanto o faroeste e o filme de terror podem explorar o lado escuro da natureza humana, os musicais de Hollywood tendem a acentuar o lado positivo. Grandes ambições são recompensadas quando o *show* é um sucesso, e os amantes se unem em uma música e dançam. Em *Um pijama para dois* (*The pajama game*), uma greve é evitada quando os líderes do sindicado e da gerência se transformam em um casal. Algumas dessas convenções persistem até hoje. *Escola de rock* (*School of rock*) reafirma o tema do *musical de bastidores* de que talento e trabalho árduo, eventualmente, atingem o objetivo. Mesmo o controverso *A rua das ilusões* (*8 mile*) segue o padrão de trama tradicional que mostra um jovem músico talentoso que vence as desvantagens e encontra o sucesso.

As possibilidades de temas nos musicais são tão amplas que pode ser difícil determinar a iconografia específica associada ao gênero. O *musical de bastidores*, pelo menos, tinha seus cenários característicos: os camarins e os bastidores de um teatro, os planos de fundo e as cortinas do palco (como em 9.18), e a casa noturna com sua orquestra e pista de dança. Da mesma maneira, os artistas nesses musicais são, geralmente, reconhecidos por seu figurino distinto de palco. Durante os anos 1930, Fred Astaire era a cartola mais famosa do cinema, um chapéu tão associado aos musicais dele que, no começo de *A roda da fortuna*, em que Astaire faz o papel de um ator de cinema fracassado, foi possível fazer uma piada sobre isso. De maneira parecida, o terno branco de John Travolta em *Os embalos de sábado à noite* se transformou em um ícone da era do disco. No entanto, as oportunidades para o romance sempre estiveram presentes no musical,

como os números musicais encenados em uma fábrica (*Um pijama para dois*) ou na savana (*Oklahoma*) indicam.

As características técnicas do musical são similarmente diferentes. Os musicais tendem a ser bem iluminados para preparar o cenário para os figurinos coloridos e manter a coreografia dos números de dança visíveis. Por motivos semelhantes, a película cinematográfica colorida foi aplicada desde o começo nos musicais, incluindo o filme de Eddie Cantor *Whoopee!* e, como vimos no Capítulo 2, *O mágico de Oz*. Para mostrar o conjunto formado pelos dançarinos em números musicais, câmeras altas e planos com gruas são comuns. Uma técnica recorrente nos musicais nem sempre é muito evidente para os espectadores: a dublagem de músicas pré-gravadas. No *set*, eles movem os lábios em sincronia com a reprodução de uma gravação. Essa técnica permite que os cantores se movam livremente e se concentrem na atuação.

O musical de Astaire e Rogers da RKO de 1935 *Ritmo louco* (*Swing time*) é um dos *musicais de bastidores* exemplares. No início do filme, o herói, um jogador e dançarino de sapateado, conhecido como Lucky, está tentando se despedir de sua atuação no palco e se casar. Logo de cara, sentimos que sua noiva não é boa para ele, ela não dança (e ela não é vista nem mesmo durante as primeiras cenas, em que os colegas do noivo tentam enganá-lo para que ele perca o casamento). As cenas de abertura acontecem em cenários convencionais do palco, bastidores e camarins de um teatro. Mais tarde, quando Lucky vai para a cidade e conhece a heroína, Penny (um nome que ecoa como moeda da sorte de Lucky), ela, de imediato, não gosta dele. Em uma cena divertida na escola de dança em que ela trabalha, Lucky finge ser totalmente desajeitado. Então, quando a dona da escola despede Penny, Lucky salva o trabalho dela apresentando uma dança graciosa, virtuosa e não ensaiada com ela. No final, a animosidade dela desaparece e a proprietária da escola consegue testes para os dois em um clube importante.

Os obstáculos acontecem, principalmente, na forma de uma rivalidade romântica entre Lucky e o líder da orquestra do clube. Mais complicações surgem quando Penny entende erroneamente que Lucky pretende voltar para sua noiva. Perto do final, Penny parece estar prestes a abandonar Lucky para se casar com o maestro. Ela e Lucky se encontram, aparentemente pela última vez, e a conversa deles, propositalmente, revela a ligação entre espetáculo e romance:

PENNY: "Ela dança muito bem?".
LUCKY: "Quem?".
PENNY: "A garota que você ama?".
LUCKY: "Sim, muito".
PENNY: "A garota com que você vai casar".
LUCKY: "Ah, não sei. Eu dancei com você. Eu nunca vou dançar de novo".

ACESSE O *BLOG*

Discutimos outros gêneros no *blog*. Para o relacionamento entre os filmes de fantasia e ficção científica nos últimos anos, veja "Swords *versus* lightsabers" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=788.**

Para filmes baseados em quadrinhos de super-heróis, consulte "Superheroes for sale" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=2713.**



9.22 — Depois de perder seu terno em um jogo de cartas, Lucky ainda usa seu chapéu em *Ritmo louco*.



9.23 — Astaire e Rogers dançam no cenário *art déco* da casa noturna.

Que Fred Astaire nunca mais vai dançar é a ameaça final, e sua música "Never gonna dance" traz um dueto que confirma que eles foram feitos um para o outro. No final, Lucky e Penny fazem as pazes.

O filme se vale de convenções recentemente estabelecidas no gênero. Lucky usa o chapéu clássico e as roupas formais de Astaire (**9.22**). Astaire e Rogers dançam nos cenários de estilo *art déco* que foram típicos dos projetos dos musicais dos anos 1930 (**9.23**). No entanto, o filme se afasta da convenção em um número notável, "Bojangles of Harlem", em que Astaire faz um tributo a grandes bailarinos afro-americanos, os quais o influenciaram no início de sua carreira nos anos 1920. Quando aparece, na cena em questão, com o rosto pintado de negro, ele não está explorando um estereótipo degradante e sim representando Bill "Bojangles" Robinson, o mais famoso dançarino negro de sapateado da época. O tributo é ainda mais incomum porque Robinson estava, então, coestrelando um dos musicais de Shirley Temple para um estúdio rival, o Twentieth Century Fox.

A despeito dos cenários de bastidores e do enredo relacionado ao *show business*, *Ritmo louco* apresenta vários números em ambiente cotidiano. Quando Lucky visita o apartamento de Penny, ele canta "The way you look tonight" enquanto ela lava o cabelo. Ele usa um piano convenientemente localizado no apartamento dela para fazer o acompanhamento (ainda assim, uma orquestra não diegética toca ao mesmo tempo). Quando o casal visita o interior do país coberto de neve, não há, no entanto, acompanhamento diegético enquanto eles cantam "A fine romance". Há apenas uma orquestra que não se vê. Como nos é lembrado repetidamente, o mundo dos musicais torna possível para as pessoas, a qualquer momento e em qualquer lugar, expressar-se pela música e pela dança.

No estudo do cinema, normalmente, precisamos deixar explícitas coisas que normalmente não nos preocupariam, concepções tão fundamentais que nem mesmo as percebemos. Os gêneros, junto com os tipos mais básicos de filme, como ficção e documentário, animação e *live-action*, filmes experimentais ou *mainstream*, formam essas categorias de *per se*. Presentes em nosso subconsciente, sempre que assistimos a um filme, essas categorias moldam nossas expectativas do que vemos ou ouvimos. Elas guiam nossas reações e nos pressionam a interpretar o filme de determinadas maneiras. Senso comum entre cineastas e espectadores, essas categorias são um condicionante do cinema, já que a maioria de nós as experimenta.

Existem outros tipos de filmes, além dos encenados por atores de verdade. Existem outras formas de filmar e isso, como vimos no Capítulo 1, depende das maneiras como os filmes são feitos e das intenções dos cineastas. Os mais comuns são os documentários, filmes experimentais e animações, e vamos examiná-los no próximo capítulo.

RESUMO

Uma das formas mais comuns de lidarmos com filmes é através de seu tipo ou gênero. Os gêneros são formas de classificar amplamente conhecidas na sociedade, pelos cineastas, pelos críticos e pelo público. Os filmes são, normalmente, agrupados nos gêneros devido a padrões similares de trama, características temáticas parecidas, técnicas fílmicas particulares e iconografia reconhecível.

Ao tentar caracterizar o gênero de um filme, é possível fazer as seguintes perguntas:

Antes de ver o filme, você sabia a que gênero ele pertencia? Quais fatores na publicidade do filme, ou nas conversas prévias, forneceram indicações sobre isso?

Quais convenções no filme sinalizam seu gênero? Como essas convenções funcionam? Elas permitem contar a história de maneira mais rápida e econômica? Elas têm como objetivo criar respostas emocionais fortes?

Quais inovações do gênero, se houver alguma, são encontradas no filme? Uma boa maneira de determinar a resposta é perguntar se suas expectativas foram frustradas por algum desenvolvimento do filme.

O filme parece combinar convenções de mais de um gênero? Se sim, como ele torna os elementos dos gêneros compatíveis? Os aspectos inovadores do filme dependem da combinação de gêneros?

DAQUI PARA FRENTE

Gêneros e sociedade

A concepção da função social de um gênero (p. 512) deriva da teoria antropológica de Claude Lévi-Strauss. Uma versão do modelo de ritual é oferecida por Thomas Schatz, *Hollywood genres* (Nova York, Random House, 1981). Consulte também Jane Feuer, *The Hollywood musical* (Londres, British Film Institute, 1982), e Rick Altman, *The American film musical* (Bloomington, Indiana University Press, 1987). Altman refinou e elaborou seus pontos de vista em *Film/genre* (Londres, British Film Institute, 1999), que examina muitos problemas relacionados à teoria do gênero.

Outra concepção da função social de um gênero estabelece que os filmes de gênero dizem respeito, basicamente, a grupos sociais — em especial minorias raciais e mulheres — que são oprimidos e temidos por muitos na sociedade. As histórias e a iconografia do gênero retratam esses grupos como ameaças ao modo de vida da maioria. A ação do filme funcionaria, consequentemente, para conter esses elementos e se defender deles. Um argumento para essa abordagem pode ser encontrado no texto de Robin Wood "An introduction to the American horror film", no livro editado por Bill Nichols *Movies and methods*, vol. II (Berkeley, University of California Press, 1985), pp. 195-220. Para ver uma crítica dessa teoria da alteridade, consulte Noël Carroll, *A filosofia do horror — ou paradoxos do coração* (Campinas, Papirus, 1990).

Para uma pesquisa sobre as formas de abordar os gêneros, assim como uma análise de vários gêneros de Hollywood, consulte Steve Neale, *Genre and Hollywood* (Londres, Routledge, 2000). Uma variedade de abordagens é apresentada no livro de

Wheeler Winston Dixon (ed.) *Film genre 2000: New critical essays* (Albany, State University of New York Press, 2000).

Gêneros específicos

A vasta matriz de convenções do gênero faroeste foi codificada, assim como a maioria dos filmes e das personagens, em dois excelentes livros de referência: *The western*, editado por Phil Hardy (Londres, Aurum, 1991), e *The BFI companion to the western*, editado por Edward Buscombe (Nova York, Atheneum, 1988). Nossa discussão sobre as convenções do faroeste se basearam no trabalho de John Cawelti, *The six-gun mystique* (Bowling Green, OH, Bowling Green Popular Press, 1975). Howard Hughes apresenta uma visão geral de um subgênero do faroeste em *Spaghetti westerns* (Harpenden, England, Pocket Essentials, 2001).

Noël Carroll explora a estética afetiva do filme de terror em *A filosofia do horror — ou paradoxos do coração*, citado acima. A análise de Carroll, em que baseamos nossa discussão sobre o gênero, é complementada por Cynthia A. Freeland em *The naked and the undead: Evil and the appeal of horror* (Boulder, CO, Westview Press, 2000) e pela abordagem social oferecida por Andrew Tudor em *Monsters and mad scientists: A cultural history of the horror movie* (Oxford, Blackwell, 1989). *Horror*, de Phil Hardy (ed.) (Londres, Aurum, 1985), é um abrangente livro de referência.

Para uma história geral do musical norte-americano, consulte Ethan Mordden, *The Hollywood musical* (Nova York, St. Martin's Press, 1981). Ensaios sobre tópicos específicos são oferecido por Rick Altman (ed.) em *Genre: The musical* (Londres, Routledge & Kegan Paul, 1981).

Uma pesquisa sobre os primeiros musicais de Hollywood, a qual trata dos musicais de teatro de revista e dos filmes mais orientados pela narrativa dos anos 1930, é oferecida por Richard Barrios em *A song in the dark: The birth of the musical film* (Nova York, Oxford University Press, 1995). Uma das unidades de produção mais importantes, centrada em musicais e liderada por Arthur Freed, é tema de discussão do trabalho de Hugh Fordin, *The world of entertainment: The Freed unit at MGM* (Nova York, Doubleday, 1975). *Ritmo louco* é um dos filmes discutidos no livro de Hannah Hyam *Fred and ginger: The Astaire — Rogers Partnership 1934-1938* (Brighton, Pen Press, 2007).

Websites

www.filmsite.org/genres.html — Uma discussão bem ampla sobre muitos gêneros, incluindo resumos históricos e exemplos importantes.
www.lewestern.com/US/1PresentationUS.htm — Uma base de dados devotada ao faroeste, com informações em francês e inglês.
www.carfax-abbey.com — Uma base de dados de filmes de terror clássicos e contemporâneos com mais de 150 *links* para outros sites.
www.musicals101.com/index.html — Um *site* de referência para os musicais do cinema e teatro.

Suplementos de DVD recomendados

Faroeste

"The making of *Silverado*" é, de alguma forma, um documentário *making-of* convencional com seções sobre ensaios, *storyboards*, montagem, cinematografia, desenho de *set* etc., ainda que a ênfase seja dada ao filme como um faroeste. O diretor, Lawrence Kasdan, tentou reviver o faroeste clássico e fazer uma homenagem a esse gênero ao mesmo tempo. As entrevistas com a equipe e o elenco revelam as técnicas do filme; ainda assim, eles discutem bastante sobre como a forma e o estilo fílmico funcionam a serviço das convenções do faroeste clássico. "The making of *Butch Cassidy and the Sundance Kid*" contém uma quantidade incomum de material de filmagem para um documentário promocional do final dos anos 1960. Ele também evita o tom de elogio mútuo de muitas entrevistas de suplementos, e o diretor George Roy Hill fala sobre os defeitos e as qualidades da produção desse clássico do faroeste.

"A turning of the earth: John Ford, John Wayne, and *The Searchers*" combina depoimentos dos participantes, filmagens atuais da produção e análises de especialistas sobre o filme. "Budd Boetticher — An American original" é uma visão geral biográfica de um dos maiores diretores de faroeste e está no DVD de um dos seus clássicos, *Sete homens sem destino* (*Seven men from now*). Outras discussões interessantes sobre faroeste aparecem em "Sir Christopher Frayling on *The magnificent seven*" e "Leone's west".

Em "An epic explored", o diretor James Mangold fala sobre a filmagem de *Os indomáveis* (*3:10 to Yuma*) em uma época em que faroestes eram raros. O mesmo disco contém um documentário curto, mas com muitas informações sobre a produção do filme, o que inclui tópicos pouco discutidos como uma arma que dispara balas de poeira para simular disparos de armas de fogo. Os três documentários sobre *Era uma vez no oeste* (*Once upon a time in the west*) acabam sendo, na realidade, um *making-of* de mais de uma hora. Outros diretores analisam o estilo de Leone e há uma discussão bem ampla sobre o lugar do filme no gênero.

Filmes de terror

"Inside the labyrinth", ainda que seja um *making-of* de *O silêncio dos inocentes*, conta com uma discussão considerável sobre a classificação do filme como terror ou suspense. Da mesma forma, o *making-of* "Behind the scream", de *Pânico*, discute as convenções do filme de terror.

Um pequeno filme sobre *O bebê de Rosemary* apresenta um debate sobre o filme, "o maior filme de terror sem terror", atentando para a falta de efeitos especiais e sua dependência da sugestão em vez de exibição explícita dos elementos monstruosos do filme.

Provavelmente, o suplemento em DVD mais extenso sobre um filme de terror é "The making of *The frighteners*", um documentário de quatro horas e meia, dirigido por Peter Jackson, que trata de todos os aspectos da produção, incluindo um *tour* pela pequena instalação da Weta Digital que, mais tarde, cresceria exponencialmente com *O Senhor dos Anéis*.

Hellboy e *Hellboy II: O exército dourado* (*The golden army*) têm documentários de *making-of* que enfatizam os monstros usados em cada um deles. O segundo filme contou com 32 tipos de monstros, criados com uma ampla gama de meios, desde bonecos e figurinos elaborados até criaturas criadas por computação gráfica.

Musicais

"Musicals great musicals: The Arthur Freed unit at MGM", que faz parte do DVD de *Cantando na chuva*, conta a história da época de ouro da produção musical no estúdio que também originou *O mágico de Oz*, *A roda da fortuna*, *Agora seremos felizes* e outros clássicos. Trechos dos musicais da MGM, feitos nos primeiros anos da produção sonora, fazem desse suplemento uma pesquisa histórica exemplar. O DVD também conta com um suplemento charmoso, chamado "What a glorious feeling", do *making-of* de *Cantando na chuva*.

"More loverly than ever: My fair lady then and now" é um documentário de 1994 que trata não apenas da história do filme, mas também de sua restauração, mostrando como o filme foi produzido no final de um ciclo de adaptações, com grandes orçamentos, dos musicais da Broadway.

O suplemento "Behind the music", de *Os embalos de sábado à noite*, discute as inovações do filme altamente popular, o que inclui as personagens principais que dançam, mas não cantam. Ele mostra como um subgênero musical, nesse caso originado da breve febre de discoteca vivida nos anos 1970, pode passar por um ciclo de sucesso e fracasso igualmente repentinos.

Em "The nightclub of your dreams: The making of *Moulin Rouge!*", Nicole Kidman fala sobre cantar ao vivo durante a filmagem em vez de usar a dublagem tradicional da música gravada. Esse suplemento conta também com um título sobre coreografia.



10 CAPÍTULO
Documentários, filmes experimentais e animações

Alguns dos tipos mais básicos de filmes são organizados em diferentes categorias. Normalmente, distinguimos documentário de ficção, filmes experimentais de filmes *mainstream* e **animações** de filmes *live-action* [com tomadas]. Em todos esses casos, fazemos suposições sobre como o material a ser filmado foi selecionado ou organizado, como a filmagem foi realizada e como os cineastas planejaram que o trabalho finalizado afetasse o espectador. O Capítulo 3, sobre forma narrativa, retirou seus exemplos principalmente do cinema de ficção envolvendo tomadas com atores reais. Agora, analisaremos outros tipos de filmes importantes.

Documentário

Antes de assistirmos a um filme, quase sempre sabemos de antemão se é um documentário ou uma ficção. Os cinéfilos que foram aos cinemas para assistir ao filme *A marcha dos pinguins* (*La marche de l'empereur*) esperavam ver pássaros reais na natureza, não caricaturas espirituosas como as de *Madagascar*.

O que é um documentário?

O que justifica nossa suposição de que um filme seja um documentário? Para começar, normalmente, um documentário é identificado como tal por seu título, material publicitário, cobertura de imprensa, boca a boca e seu tema. Essa classificação nos leva a esperar que as pessoas, os locais e os eventos mostrados existam e que as informações apresentadas sobre eles sejam confiáveis.

Todo documentário alega apresentar informações fatuais sobre o mundo, mas a maneira como isso pode ser feito é tão variada quanto o é em filmes de ficção. Em alguns casos, os cineastas conseguem gravar

os eventos como eles realmente ocorreram. Por exemplo, ao fazer *Primárias* (*Primary*), um documentário da campanha de John Kennedy e Hubert Humphrey para a indicação presidencial dos Democratas em 1960, o operador de câmera e o técnico de som puderam acompanhar de perto os candidatos entre as multidões nos comícios (5.134). Mas um documentário também pode transmitir as informações de outras maneiras. O cineasta pode oferecer gráficos, mapas ou outros aparatos visuais. Além disso, o cineasta de documentários pode encenar determinados eventos para a câmera gravar.

"Há muitos estágios intermediários entre a filmagem e a projeção para o público (revelação, copiagem, montagem, comentários, efeitos sonoros, música). A cada estágio, o efeito do plano pode ser alterado, mas o conteúdo básico deve estar nela para se começar."

— Joris Ivens, cineasta de documentários

É interessante fazer uma reflexão sobre este ponto. A tendência é que os espectadores deixem de confiar em um documentário que manipule os eventos filmados. É verdade que, normalmente, o cineasta de documentário grava um evento sem definir seu roteiro ou sem encená-lo. Por exemplo, ao entrevistar uma testemunha ocular, o documentarista normalmente controla o local em que a câmera é colocada, o que fica em foco e outras coisas do tipo; ele controla também a montagem final das imagens. Contudo, o cineasta não indica à testemunha o que dizer ou como agir, e pode não ter opção quanto à iluminação ou ao cenário.

Ainda assim, os espectadores e os cineastas consideram uma encenação legítima em um documentário se ela servir ao propósito nobre de apresentar informações. Suponha que você esteja filmando as rotinas diárias de um fazendeiro. Você pode pedir a ele que caminhe em direção ao campo para fazer o enquadramento de um plano que mostre toda a fazenda. De maneira semelhante, o operador de câmera, que é a figura central no documentário de Dziga Vertov *Um homem com uma câmera* (*Chelovek s kino-apparatom*), está claramente atuando para a câmera de Vertov (**10.1**).



10.1 — Embora a figura central de *Um homem com uma câmera* seja um cineasta real, suas ações foram encenadas.

Em alguns casos, a encenação pode intensificar o valor de documentário do filme. Humphrey Jennings fez *Fires were started* durante o bombardeio alemão a Londres na Segunda Guerra Mundial. Impedido de filmar durante os ataques aéreos, Jennings encontrou um grupo de construções bombardeadas e as incendiou. Então, ele filmou os bombeiros combatendo as chamas (**10.2**). Embora o evento tenha sido encenado, os bombeiros reais que participaram do plano o consideraram uma representação autêntica dos desafios que enfrentaram nos bombardeios reais. Da mesma maneira, após as Tropas Aliadas liberarem o campo de concentração de Auschwitz, quase no final da Segunda Guerra Mundial, um operador de câmera de noticiário organizou um grupo de crianças e fez com que levantassem as mangas para exibir os números de prisioneiro tatuados nos braços. Essa encenação, sem dúvida, aumentou a possibilidade de confiar nas informações do filme.



10.2 — Um incêndio encenado em *Fires were started.*

Dessa forma, encenar eventos para a câmera não necessariamente faz do filme uma ficção. Independentemente dos detalhes de sua produção, o documentário nos convida a confiar nas informações que apresenta

sobre seu tema. Mesmo que o cineasta peça para o fazendeiro esperar um momento enquanto o operador de câmera enquadra o plano, o filme sugere que a visita matinal do fazendeiro ao campo seja parte da sua rotina diária, e é essa sugestão que é entendida como confiável.

Os documentários são um tipo de filme que se apresenta como factualmente confiável. Ainda assim, nem todo documentário pode se provar confiável. Ao longo da história do cinema, muitos documentários foram acusados de ser imprecisos. Uma das controvérsias envolveu *Roger e eu* (*Roger and me*), de Michael Moore. O filme apresenta, em sequências que vão de tristes até absurdas, a reação da população de Flint, Michigan, a uma série de demissões nas fábricas da General Motors, na década de 1980. Grande parte do filme mostra os esforços inúteis do governo local para restaurar a economia da cidade. Ronald Reagan faz uma visita, um evangélico da televisão realiza um grande comício, e o governo da cidade lança campanhas de novas construções caras, incluindo o AutoWorld, um parque temático fechado com objetivo de atrair turistas para Flint.

Ninguém contesta que todos esses eventos tenham ocorrido. A controvérsia surgiu quando os críticos afirmaram que *Roger e eu* leva o público a crer que os eventos ocorreram na *ordem* em que são mostrados. Ronald Reagan visitou Flint em 1980, o evangélico da TV em 1982, o AutoWorld foi inaugurado em 1985. Esses eventos não poderiam ser respostas aos fechamentos das fábricas, mostrados no início do filme, pois os fechamentos tiveram início em 1986. Moore, segundo os críticos, alterou a cronologia real para fazer com que o governo da cidade parecesse ridículo.

A defesa de Moore é discutida em "Daqui para frente" no final deste capítulo. O que importa para nossa discussão, no momento, é que seus críticos acusaram o filme de apresentar informações não confiáveis. E, ainda que tais acusações fossem verdadeiras, *Roger e eu* não se transformaria em um filme de ficção. Um documentário não confiável ainda é um documentário. Da mesma maneira que há notícias imprecisas e enganosas, há também documentários imprecisos e enganosos.

Um documentário pode assumir uma posição, afirmar uma opinião ou defender uma solução para um problema. Como veremos em breve, os documentários utilizam a retórica para convencer o público. Mas, novamente, simplesmente assumir uma posição não torna um documentário uma ficção. Para nos persuadir, o cineasta exibe evidências, e essas evidências são apresentadas como fatuais e confiáveis. Um filme documentário pode até ser extremamente partidário, mas, como se trata de um documentário, ele será apresentado como provedor de conteúdo informativo confiável.



10.3 — Imagem antiga de filme de arquivo mostrando um equipamento de proteção que foi incorporada em *The atomic cafe*.

Tipos de documentário

Como os filmes de ficção, os documentários são divididos em gêneros. Um gênero comum de documentário é o documentário de *arquivo*, produzido pela reunião de imagens de fontes de arquivos. *The atomic cafe* compila filmes institucionais e imagens de noticiários para sugerir como a cultura americana da década de 1950 reagiu à proliferação de armas nucleares (**10.3**). O documentário de *entrevista*, ou "cabeças falantes" [*talking heads*], registra testemunhos sobre movimentos sociais e eventos. *Word is out* consiste basicamente em entrevistas com lésbicas e *gays* discutindo suas vidas.

Os documentários de *cinema direto*, ou *verdade*, caracteristicamente registram um evento em andamento, enquanto ele acontece, com interferência mínima do cineasta. O cinema direto surgiu entre as décadas de 1950 e 1960, quando o equipamento de som e as câmeras portáteis foram disponibilizados e permitiram que filmes como *Primárias* acompanhassem um evento enquanto ele ocorria. Por essa razão, tais documentários também são conhecidos como *cinéma vérité*, expressão em francês para "cinema verdade". Um exemplo é o *Basquete blues* (*Hoop dreams*), que acompanha dois aspirantes a jogadores de basquete do ensino médio até a faculdade.

Outro tipo comum é o documentário sobre a *natureza*, como *Microcosmos — Fantástica aventura da natureza* (*Microcosmos*), que utilizou lupas para explorar o mundo dos insetos. O formato Imax gerou vários documentários sobre a natureza, como *Everest* e *Galapagos*. Com equipamentos cada vez mais leves e discretos sendo disponibilizados, o documentário *biográfico* também se tornou notório nos últimos anos. Esse tipo de filme se concentra em cenas da vida de uma pessoa interessante. Terry Zwigoff registrou as excentricidades do cartunista *underground* Robert Crumb e sua família em *Crumb*. Em *American movie*, Chris Smith acompanhou as dificuldades de um cineasta de Milwaukee lidando com problemas orçamentários e atores amadores para fazer um filme de terror (**10.4**).

É possível que um documentário adote várias dessas opções simultaneamente. Um documentário pode combinar imagens de arquivos, entrevistas e materiais filmados ao vivo, como em *Fahrenheit 11 de setembro* (*Fahrenheit 9/11*), *Sob a névoa da guerra* (*The fog of war*) e *In the year of the pig*. Esse formato de documentário *sintético* também é comum no jornalismo televisivo.

Os limites entre documentário e ficção

Ao contrário do que fazemos quando assistimos a um documentário, esperamos que um filme de ficção mostre seres, lugares ou eventos imaginários. Temos certeza de que Don Vito Corleone e sua família nunca



10.4 — O cineasta Mark Borchardt e seu amigo Mike (à esquerda) discutiram livremente suas vidas e seus projetos com Chris Smith para o *American movie*.

existiram e que suas atividades, conforme retratadas em *O poderoso chefão* (*The godfather*), nunca aconteceram. A mãe de Bambi não foi realmente alvejada por um caçador, pois Bambi, sua mãe e seus amigos da floresta são imaginários.

Se um filme é ficcional, isso não significa que ele seja completamente desvinculado da realidade. Para começar, nem tudo que é mostrado ou está implícito em um filme de ficção precisa ser imaginário. *O poderoso chefão* faz referência à Segunda Guerra Mundial e à construção de Las Vegas, ambos eventos históricos, e se passa na cidade de Nova York e na Sicília, ambos locais reais. Contudo, as personagens e suas atividades continuam sendo fictícias, e a história e a geografia fornecem um contexto para os elementos criados.

Os filmes de ficção são ligados à realidade de outra maneira: eles apresentam comentários sobre o mundo real. *Dave — Presidente por um dia* (*Dave*), sobre um presidente imaginário dos EUA e sua administração corrupta, critica a conduta política contemporânea. Em 1943, alguns espectadores de *Dias de ira* (*Vredens dag*), de Carl Dreyer, um filme sobre a caça às bruxas e o preconceito na Dinamarca do século XVII, o consideraram um protesto contra os nazistas que ocupavam o país na época. Através do tema, do assunto, da caracterização e de outros meios, um filme de ficção pode apresentar direta ou indiretamente ideias sobre o mundo além do filme.

Às vezes, nossa reação a um filme de ficção é moldada por nossas suposições sobre como ele foi feito. O filme de ficção típico encena todos ou quase todos os seus eventos, os quais são projetados, planejados, ensaiados, filmados e refilmados. O modo de produção de estúdio também

ACESSE O *BLOG*

Para uma discussão sobre como a animação pode ser usada em documentários, veja "Showing what can't be filmed" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=3837.**

é bastante adequado para a criação de filmes de ficção, uma vez que permite que as histórias sejam escritas e a ação seja encenada até que o conteúdo capturado no filme satisfaça os responsáveis pela tomada de decisões. De maneira semelhante, em um filme de ficção, as personagens são representadas por atores, e não filmadas diretamente (como em um documentário). Por exemplo, a câmera não filma Vito Corleone, mas sim Marlon Brando representando Don Corleone.

Essa suposição sobre como um filme foi feito normalmente entra em ação quando consideramos filmes históricos ou biografias. *Apollo 13 — Do desastre ao triunfo* (*Apollo 13*) e *A lista de Schindler* (*Schindler's list*) se baseiam em eventos históricos, ao passo que *Malcolm X* (*Malcolm X*), *Johnny & June* (*Walk the line*), *W.* e outros *filmes biográficos* reconstroem episódios das vidas de pessoas que realmente existiram. Eles são documentários ou filmes de ficção? Na prática, a maior parte desses filmes inclui ações, discursos e personagens fictícias. Mas, ainda que não alterem os fatos indevidamente, eles continuam sendo ficção, de acordo com nossas suposições sobre como foram produzidos. Seus eventos são completamente encenados e os agentes históricos são representados pela atuação dos atores. E, o que é realmente importante, esses filmes não têm o objetivo de ser documentários. Eles são apresentados como recriações históricas. Como peças ou romances baseados em eventos da vida real, os filmes históricos e biográficos passam ideias sobre a história por meio de representações ficcionais.

Como seria de esperar, os cineastas, às vezes, brincam com os limites que separam o documentário da ficção. Um exemplo famoso é *No lies*, de Mitchell Block, que tem como objetivo apresentar uma entrevista com uma mulher que foi estuprada. Os espectadores normalmente ficam perturbados pelo relato emocionado da mulher e pela frieza do cineasta fora de campo fazendo perguntas a ela. No entanto, um título final revela que o filme foi escrito e que a mulher é uma atriz. Parte do objetivo de Block foi mostrar como a aparência e o tom do documentário no estilo cinema direto podem provocar uma crença acrítica dos espectadores no que lhes é mostrado.

A maioria dos falsos documentários — um gênero conhecido também como *mockumentaries* — não são tão sérios. Alguns documentários falsos imitam as convenções dos documentários, mas não tentam convencer o público de que representam pessoas ou eventos reais. Um caso clássico é o *Isto é Spinal Tap* (*This is Spinal Tap*), de Rob Reiner, que se apresenta como um documentário de bastidores sobre uma banda de *rock* completamente fictícia.

Um filme pode combinar documentário e ficção de outras formas. Para *JFK — A pergunta que não quer calar* (*JFK*), Oliver Stone inseriu filmes de arquivo nas cenas em que os atores representavam figuras históricas, como Lee Harvey Oswald. Stone também encenou e filmou o

assassinato de Kennedy como se fosse um documentário. Então, ele fez uma montagem alternada com tomadas originais de arquivo, criando uma constante incerteza sobre o que foi encenado e o que foi filmado espontaneamente.

Em *A tênue linha da morte* (*The thin blue line*), de Errol Morris, a investigação de um crime em formato de documentário mescla entrevistas e material de arquivo com episódios representados por atores. As sequências encenadas, longe de lembrarem as tensas reconstituições dos programas de TV sobre crimes reais, foram filmadas com um trabalho de câmera suave, iluminação dramática e cores vibrantes (**10.5**). Várias das sequências encenadas dramatizam versões alternativas das testemunhas sobre como o crime ocorreu. O resultado é um filme que não apenas busca identificar o real assassino, mas também levanta dúvidas, como fato e ficção podem se misturar. (Veja pp. 645-53.)



10.5 — Planos cuidadosamente compostos, como esse de *A tênue linha da morte*, enfatizam que alguns eventos foram reencenados.

Tipos de forma nos filmes documentários

Muitos documentários, talvez a maioria deles, são organizados como narrativas, da mesma maneira que os filmes de ficção. *Memphis belle — A fortaleza voadora* (*Memphis belle*), um musical de época da Segunda Guerra Mundial de William Wyler, acompanha um único ataque à Alemanha, visto amplamente de dentro de um bombardeiro B-17. Entretanto, existem outros tipos não narrativos na forma de documentário.

Um filme pode ter o objetivo de passar informações de uma maneira analítica e terá então como base o que podemos chamar de **forma categórica**. Ou o cineasta pode desejar criar um argumento que convencerá o espectador de algo. Nesse caso, a base do filme constitui uma **forma retórica**. Vamos dar uma olhada em cada um desses tipos. Conforme avaliamos cada tipo, iremos analisar um filme como exemplo principal. Para entender a forma de cada filme, iremos dividi-lo em segmentos, como fizemos com *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*) no Capítulo 3. Ao longo da descrição, discutiremos como opções estilísticas específicas suportam o desenvolvimento do filme em larga escala.

Forma categórica

Categorias são agrupamentos que os indivíduos ou sociedades criam para organizar seu conhecimento de mundo. Algumas categorias são baseadas em pesquisas científicas e tentam exaustivamente dar conta de todos os dados em questão. Por exemplo, os cientistas desenvolveram um sistema elaborado para classificar todos os animais e plantas conhecidos em gêneros e espécies.

A maioria das categorias que usamos em nosso dia a dia são menos restritas, menos claras e menos absolutas. Tendemos a agrupar as coisas

com base em um senso comum, em uma abordagem prática ou em uma visão ideológica do mundo. Por exemplo, não classificamos os animais que vemos por gêneros e espécies. Usamos categorias rudimentares, como "animais de estimação", "animais selvagens", "animais de fazenda" e "animais do zoológico". Tais agrupamentos não são logicamente exclusivos ou completos (e, às vezes, alguns animais podem estar na maioria ou em todas as categorias), mas são suficientes para nossos objetivos comuns. Da mesma forma, as categorias de origem ideológica quase nunca são estritamente lógicas. As sociedades não se enquadram naturalmente em categorias como "primitiva" ou "avançada", por exemplo. Esses são agrupamentos que foram desenvolvidos a partir de conjuntos complexos de crenças que podem não resistir a um exame minucioso.

Se um cineasta de documentário deseja passar alguma informação sobre o mundo para o público, as categorias podem fornecer a base para organizar a forma fílmica. Um documentário sobre borboletas pode usar a classificação científica, mostrando um tipo de borboleta e fornecendo informações sobre seus hábitos, e depois mostrar outro, com mais informações etc. De maneira semelhante, um *travelogue* [documentário de viagem] sobre a Suíça pode oferecer uma amostra dos pontos turísticos e dos costumes locais. O normal é que as categorias selecionadas sejam amplas e de senso comum, permitindo que o público as possa reconhecer facilmente.

Um documentário clássico organizado categoricamente é *Olympia*, Parte 2, de Leni Riefenstahl, feito em 1936, que é um registro das Olimpíadas de Berlim. Seu tema básico, ou categoria, são os Jogos Olímpicos como um evento, o qual Riefenstahl precisou condensar e organizar em dois filmes de longa-metragem. Nesses filmes, os jogos são divididos em subcategorias, eventos de iatismo, eventos de corrida etc. Além disso, Riefenstahl cria um tom geral, enfatizando a grandeza dos jogos e a cooperação internacional implícita no encontro.

O filme categórico começa identificando seu assunto. Nosso *travelogue* típico pode começar com um mapa da Suíça. Riefenstahl inicia a segunda parte de *Olympia* com atletas caminhando e, depois, confraternizando em suas sedes. Assim, eles não são diferenciados pelos esportes que cada um pratica, mas são vistos apenas como participantes das Olimpíadas. Posteriormente, as sequências individuais irão separar os atletas pelos vários eventos.

Em uma forma categórica, normalmente os padrões de desenvolvimento serão simples. O filme pode ir do pequeno ao grande, do local ao nacional, do pessoal ao público etc. O filme sobre borboletas, por exemplo, pode começar com espécies menores e evoluir até as grandes, ou pode ir dos tipos pouco atraentes até os coloridos. Riefenstahl organiza *Olympia* de acordo com um padrão ABA de grande escala. A parte inicial do filme se concentra nos jogos em si, e não na competição entre os

atletas e os países. Posteriormente, ela muda, definindo um clima com mais tensão dramática ao focar alguns atletas individualmente, perguntando se eles terão sucesso em seus eventos. Por fim, na sequência de mergulho no final, novamente não há diferenciação entre os participantes, e a beleza absoluta do evento domina. Assim, Riefenstahl atinge seu objetivo temático de enfatizar a cooperação internacional inerente nas Olimpíadas.



10.6 — Filmados contra o céu, os mergulhadores no final de *Olympia*, Parte 2, tornaram-se figuras aladas em vez de competidores individuais.

Como a forma categórica tende a se desenvolver de maneiras bastante simples, ela corre o risco de entediar o espectador. Se a progressão de segmento para segmento depender muito de repetições ("E aqui está outro exemplo..."), nossas expectativas serão facilmente satisfeitas. O desafio do cineasta que usa a forma categórica é introduzir variações e, com isso, fazer com que ajustemos nossas expectativas.

Por exemplo, o cineasta pode escolher uma categoria que seja excitante, ampla ou incomum o suficiente para apresentar várias possibilidades de estímulo do interesse. As Olimpíadas têm um tom dramático característico pelo fato de envolver uma competição, e um potencial de beleza pela maneira como as apresentações dos atletas são filmadas. Para o filme que fornecerá nosso principal exemplo, *Gap-toothed women*, Les Blank escolhe uma categoria bastante estranha, o que vai provocar interesse, e suficientemente ampla, para que vários tipos de mulheres possam se encaixar. Assim, as entrevistas com rostos em primeiro plano do filme apresentam uma grande quantidade de pontos de vista diferentes.

Outra maneira de manter nosso interesse nos segmentos do filme é o uso padronizado de técnicas de cinema. Nosso filme sobre borboletas pode se concentrar em passar informações sobre os tipos de insetos, mas também pode explorar as cores e os formatos dos vários espécimes para criar um interesse visual abstrato. A sequência de mergulho no final de *Olympia* é famosa por sua deslumbrante sucessão de imagens de mergulhadores filmados de todos os ângulos **(10.6)**.

Por fim, o filme categórico pode manter o interesse pela combinação de outros tipos de forma. Enquanto no geral o filme é organizado em torno de sua categoria, ele pode incluir narrativas em pequenas proporções. Em um determinado momento, *Olympia* seleciona um atleta, Glen Morris, e o acompanha ao longo das etapas de seu evento, porque ele era um atleta desconhecido que inesperadamente venceu o decatlo. De maneira semelhante, o cineasta pode assumir um ponto de vista sobre o assunto e tentar criar um ponto ideológico sobre ele, inserindo assim um pouco da forma retórica no filme. Veremos que Les Blank sugere que tratar dentes separados como um defeito reflete o preconceito da sociedade sobre o que constitui a beleza.

"Toda a história do cinema havia sido retratar coisas extraordinárias e ninguém tinha sentido tanta segurança em olhar para vida em si e encontrar o extraordinário no ordinário."

— Albert Maysles, cineasta de documentários

A forma categórica é simples em princípio, mas os cineastas podem usá-la para criar filmes interessantes e complexos, como *Gap-toothed women* demonstra.

Um exemplo de forma categórica: *Gap-toothed women* — Les Blank tem feito documentários pessoais modestos desde a década de 1960. Esses documentários são, geralmente, observações sobre um assunto incomum do ponto de vista de várias pessoas, como no seu *Garlic is as good as ten mothers*. Vários filmes de Blank usam a organização categórica de modo original demonstrando quão divertido e instigante esse tratamento formal simples pode ser.

Gap-toothed women foi concebido, dirigido e filmado por Blank, em colaboração com Maureen Gosling (montadora), Chris Simon (produtor associado) e Susan Kell (assistente de direção). O filme consiste basicamente em breves entrevistas com mulheres que possuem espaços entre os dentes frontais. Por que fazer um filme sobre esse assunto incomum, talvez até trivial? Conforme o filme se desenvolve, sua organização sugere um tema mais amplo: às vezes, a sociedade tem noções um tanto limitadas sobre o que é considerado beleza. Após apresentar a categoria, o filme examina as atitudes sociais, positivas e negativas, em relação às mulheres com espaço entre os dentes. Se, no início do filme, os dentes espaçados parecem ser defeitos, no final, essa característica é associada a atratividade, energia e criatividade.

Podemos dividir o *Gap-toothed women* nestes segmentos:

1. Uma sequência de pré-título apresentando algumas mulheres com espaços entre os dentes.
2. Um título com uma citação de Chaucer.
3. Algumas explicações genéticas e culturais para o espaçamento entre os dentes.
4. Maneiras como a cultura americana estigmatizou o espaçamento entre os dentes e os esforços para corrigi-lo ou ajustá-lo.
5. Carreiras e criatividade.
6. Um epílogo: espaçamentos entre os dentes e a vida.

C. Créditos.



10.7 — Em *Gap-toothed women*, a boca de uma mulher com um grande espaçamento entre os dentes em primeiro plano é seguida por...



10.8 — ...sua mordida "assinatura" em uma maçã.

Esses segmentos são pontuados com músicas, assim como com imagens estáticas de capas de revistas e fotografias que comentam o assunto das entrevistas.

Durante o título de abertura previamente citado, ouvimos o som de alguém mordendo uma maçã — um som estranho explicado logo na primeira entrevista. A imagem de abertura é um quadro surpreendente da boca de uma mulher em primeiro plano (**10.7**) enquanto ela nos conta sobre uma vez em que cuidava de seus irmãos e ficou perplexa porque seus pais descobriram que ela tinha dado mordidas em doces proibidos. Ela tem um amplo espaço entre os dentes, e um corte do filme para uma maçã mordida em primeiro plano mostra, então, o formato peculiar de uma mordida (**10.8**). A fala da mulher se refere ao

que a entregou para seus pais: "Minha assinatura, que era a marca de meus dentes".

Blank organiza a categoria do filme com humor, fazendo do espaço entre os dentes uma marca de individualidade irônica, uma assinatura da mulher. Uma rápida série de imagens de seis bocas sorridentes em primeiro plano é exibida, culminando em um plano da cabeça inteira de uma mulher. Todos os planos mostram os espaços entre os dentes e são acompanhados por uma música de harpa popular, o que deixa o tom mais alegre.

Ao mesmo tempo em que estabelece rapidamente a categoria de que trata o filme, essa sequência também define a opção estilística que será recorrente nele. Normalmente, os documentários com rostos em primeiro plano são enquadrados em plano médio ou meio primeiro plano, mas Blank também inclui quadros em primeiríssimo plano centralizados nas bocas das participantes, como na imagem de abertura do espaçamento entre os dentes (10.7). A ênfase é particularmente forte aqui, pois Blank fecha o *zoom* na boca, como fará novamente mais tarde, e o plano de fundo é neutro, o que acontece várias vezes durante o filme. Depois de sermos treinados a notar o espaçamento entre os dentes, concentrar-nos-emos na boca da pessoa falando, mesmo nos planos compostos pela cabeça toda **(10.9)**. Posteriormente, Blank (em um de seus poucos comentários em *off* mantidos) irá persuadir uma idosa a sorrir mais amplamente para mostrar seu espaçamento entre os dentes **(10.10)**. Conforme começamos a notar os espaçamentos entre os dentes, percebemos suas diferenças. Alguns são amplos, outros estreitos, e somos convidados a compará-los. Em um determinado momento, as entrevistadas não mais os mencionam, e os cineastas têm certeza de que, nessa altura, notaremos os espaçamentos entre os dentes como um tema visual.



10.9 — *Gap-toothed women*: "Meu pai tinha o espaçamento tão grande quanto o meu, e o da minha mãe era um pouco menor".



10.10 — *Gap-toothed women*: Esforçamo-nos para ver a janela dessa mulher quando ela sorri para a câmera.

O próximo segmento é diferente e mostra planos mais lentos de uma mulher tocando harpa em um jardim. O tom leve e agradável dessa abertura será repetido no final, com outra apresentação musical ainda mais animada. Nesse entremeio, o filme explora as atitudes das entrevistadas em relação ao fato de terem o espaçamento entre os dentes.

Durante a apresentação da harpista, o título do filme aparece em letra cursiva branca **(10.11)**. Essa caligrafia remete à referência inicial que a mulher fez ao espaço entre seus dentes como "minha assinatura". O título é seguido por uma epígrafe sobreposta: "'A esposa de Bath aprendeu muito nessas andanças. Para dizer a verdade, tinha uma janela entre os dentes' — Geoffrey Chaucer, *Os contos de Cantuária*, 1386 d.C."[1]. Essa epígrafe sugere que o tema central do filme é antigo. Além disso, a mulher



10.11 — O título do filme é sobreposto em uma cena de jardim.

1 No original, "The wife of bath knew much about wandering by the way. She was gap-toothed, to tell the truth". (N. da T.)

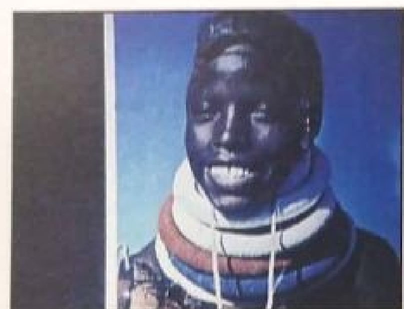
de Bath, personagem de Chaucer, sempre foi associada a uma espécie de erotismo jovial, e esse elemento será um tema em todo o filme.

O terceiro segmento do filme trata da origem dos espaçamentos entre os dentes e do significado que as pessoas atribuem a eles. Em um grupo de breves entrevistas, três mulheres mencionam que outros membros de suas famílias também possuem espaçamento entre os dentes, então elas acreditam que seja uma característica, ainda que incomum, natural de suas famílias. Todas as três mulheres falam de maneira natural sobre o espaçamento entre os dentes, mas a primeira, ao mencionar que sua mãe usou aparelho para os dentes, deixa a dica de que algumas pessoas consideram os dentes com espaçamento indesejados.



10.12 — Em *Gap-toothed women*, a imagem da esposa de Bath se sobressai e destoa do grupo honrado, graças ao vestido decotado e ao rosto risonho dela.

Esse segmento, então, muda seu foco e passa a mostrar como as diversas culturas, especificamente as sociedades não brancas, interpretaram o espaçamento entre os dentes. Uma jovem asiática com espaçamento entre os dentes especula sobre um mito "estúpido" de que as mulheres com essa característica "são mais atraentes". Blank corta, então, para um breve clipe do filme de ficção *Um amor de Swann* (*Un amour de Swann*), em que o protagonista tem uma relação sexual com uma linda mulher com espaçamento entre os dentes em uma carruagem. Isso confirma o mito? Ou apenas sugere que o mito tem se aplicado às mulheres com o espaçamento em geral — uma vez que a atriz não é asiática? Esse clipe de outro filme introduz uma tática de montagem alternada que intercala imagens artísticas e da cultura popular com entrevistas, de maneira a sugerir quão difundidas as ideias sobre o espaçamento entre os dentes são.



10.13 — *Gap-toothed women*: Uma imagem de uma cultura em que os espaçamentos entre os dentes eram elogiados.

O tema do erotismo traz a mulher de Bath novamente, agora em uma pintura, mostrando-a cavalgando na frente de um grupo de peregrinos (**10.12**). Uma voz masculina erudita em *off* explica que, na época medieval, ter o espaçamento entre os dentes estava associado ao amor por viagens e a uma natureza amorosa. Na sequência, uma série de entrevistas explora esse tema. Uma mulher com espaçamento entre os dentes fala, em linguagem de sinais, que sonhou em beijar seu professor e encaixar seus espaçamentos. Uma mulher afro-americana descreve como, em locais como o Senegal, os espaçamentos entre os dentes são vistos como sinais de sorte ou beleza (**10.13**). Uma mulher indiana afirma que, em sua cultura, os espaçamentos entre os dentes são tão normais que não precisam de comentários. Abruptamente, Blank mostra uma cópia moderna de uma esfinge e ouvimos uma voz feminina afirmando que, no Egito antigo, as mulheres acreditavam que os espaçamentos entre os dentes indicavam habilidade para cantar. No geral, o segmento mostra que as culturas interpretaram o espaçamento entre os dentes de maneira bastante diferente, mas a maioria não o considera uma falha e muitas o tratam como símbolo de beleza.



10.14 — *Gap-toothed women* integra imagens da cultura popular para examinar atitudes sociais.

O segmento 4 tenta mostrar que, em contraste com essas culturas, a sociedade ocidental moderna estigmatiza o espaçamento entre os dentes.



10.15 — Uma linda mulher preocupada com suas imperfeições físicas.



10.16 — Uma jovem se lembra de brincadeiras ofensivas e de ser comparada a Howdy Doody...



10.17 — ...e uma foto do boneco com o espaçamento entre os dentes aparece, seguido de...

Muitas outras entrevistas, montadas em alternância com outros materiais, mostram que as mulheres acreditavam que seus dentes não eram atraentes. Uma delas conta sobre um dentista que tentou convencê-la a corrigir o espaçamento (ela faz uma brincadeira com ele, cantando uma música "enchendo sua boca de arames, sua cabeça de mentiras"). Mas a ideia de que os dentes com espaçamento são feios é imediatamente contrabalançada por uma montagem vigorosa. Duas imagens de revistas de modelos sem espaçamento entre os dentes são seguidas por uma linda garotinha afro-americana com espaçamento, seguida por uma foto de Madonna — talvez o maior ícone de *glamour* com espaçamento entre os dentes na sociedade moderna —, e, então, uma capa da *Vogue* mostrando Lauren Hutton, a primeira grande modelo de moda com espaçamento entre os dentes **(10.14)**. Como que em resposta a essas imagens, uma mulher diz que está preocupada com sua altura e seu peso, assim como com seus dentes, embora ela seja convencionalmente bastante atraente **(10.15)**. Seu comentário é então contraposto por outras opiniões, como a de uma mulher que fala o quanto nas revistas "você nunca vê uma pessoa com espaçamento nos dentes", e a de uma mãe com um bebê que tem o espaçamento lembrando-se que ela odiava os próprios dentes até Lauren Hutton se tornar uma modelo de sucesso. Pela montagem alternada dos comentários da mulher com ilustrações do que ela menciona, Blank consegue uma comparação intelectual parecida com a montagem intelectual de Sergei Eisenstein **(10.16-10.19)**. No geral, a montagem enfatiza atitudes conflitantes sobre o que é belo.



10.18 — ...um plano da mulher elogiando Lauren Hutton, que dá sequência a...



10.19 — ...uma glamourosa foto de capa de Hutton revelando seu espaçamento.

Essas entrevistas são menos divertidas e engraçadas do que a sequência de abertura, mas o filme se torna leve novamente. A própria Lauren Hutton percorre as ruas da cidade na vã tentativa de encontrar pessoas com espaçamento entre os dentes para entrevistar. A cena inverte a entrevista comum do *show business* ao apresentar uma celebridade perseguindo pessoas comuns e dirigindo-se a elas, um ponto enfatizado pelo uso, feito por Blank, de uma câmera portátil do estilo da TV **(10.20)**. Então, Hutton é entrevistada em sua casa, dizendo que se uma pessoa acha seu interior atrativo, ela pode ficar satisfeita com sua aparência.



10.20 — Uma câmera portátil em *Gap-toothed women*.



10.21 — *Gap-toothed women*: Uma demonstração de um dispositivo criado para preencher o espaçamento de maneira invisível.

O mesmo bom humor é sustentado em outro intervalo musical, "I'm a little cookie", da cantora *folk* Claudia Schmidt, uma música acompanhada por dez fotos de meninas e adolescentes com espaçamento entre os dentes. Todas sorrindo. Ocorre a transição para uma série de depoimentos de mulheres que tentaram corrigir seus dentes com dispositivos caseiros, seguida por um comercial falso de um dispositivo que realmente existe, usado para preencher o espaçamento entre os dentes (**10.21**). Esse segmento do filme termina com a entrevista com uma senhora que tem orgulho de ainda ter seus próprios dentes, com espaçamento e tudo mais (10.10).

O segmento 5, que chamamos de "Carreiras e criatividade", começa com outra música de Schmidt sobre espaçamento entre os dentes. Conforme vemos imagens de mais mulheres com espaçamento entre os dentes, incluindo Whoopi Goldberg, a música reintroduz o tema da mulher de Bath ("o velho Chaucer sabia onde a conquista estava") e, na sequência, uma entrevista com a própria Schmidt. Ela lembra que costumava ter uma atitude provocadora com relação ao seu espaçamento entre os dentes e enaltecia o "poder do espaçamento". Depois, uma entrevista com a cartunista Dori Seda, ao lado de um pôster do filme a que estamos assistindo, na qual ela explica que aceitar o espaçamento ajudou-a a se conectar a uma tradição de mulheres incomuns (**10.22**). O filme está caminhando para associar o espaçamento entre os dentes a orgulho, amizade e criatividade.



10.22 — Em *Gap-toothed women*, a cartunista Dori Seda fala de mulheres ativas.

A próxima sequência de entrevistas reforça esse tema, estranhamente sem mencionar espaçamento entre os dentes em momento algum. A ênfase agora está nas atividades das mulheres. Uma escultora fala de como seu trabalho ajuda as comunidades (**10.23**); a mulher indiana vista anteriormente desenha formas com tinta de arroz em sua soleira; uma caminhoneira hispânica descreve uma viagem longa e difícil em meio a uma tempestade. A montagem contrasta essas histórias com outra, contada por Catherine de Santis, sobre uma mulher árabe que remove os pelos do corpo com uma mistura de cera quente, relembrando o tema de que pode ser perigoso se adequar a padrões externos de beleza. Seguem mais exemplos positivos, como uma cantora de *heavy-metal* que explica que saiu da banda em virtude de suas mensagens violentas, e uma mulher com o espaçamento entre os dentes que ostenta as palavras "mulher" e "paz" estampadas no rosto. Nesse ponto, uma ponte sonora repentina tem um papel duplo. Enquanto o rosto da mulher é mostrado, ouvimos um coro cantando: "Elas estarão marchando, marchando, marchando quando o Exército chegar à cidade", como se a música fizesse referência a seu *slogan* antiguerra. Um corte para uma nova sequência revela que a música é diegética, tocada por uma banda do Exército de Salvação antes de um discurso público.



10.23 — *Gap-toothed women* relaciona o espaçamento entre os dentes à criatividade.

O discurso é realizado pela juíza associada da Suprema Corte Sandra Day O'Connor (**10.24**). Por que ela está no filme? Uma das razões é seu espaçamento entre os dentes. Outra é seu discurso que enfatiza "a criatividade, o trabalho e o amor" como as coisas que fazem a vida valer a pena. Uma vez que vimos várias mulheres criativas e trabalhadoras, a conexão temática se torna mais forte.



10.24 — Imagens no estilo de reportagem de um discurso em *Gap-toothed women*.

O'Connor também diz que quando a criatividade acaba: "[...] a vontade de viver aparentemente vai junto". Sua observação leva ao segmento final resumindo o filme. Em um plano bem fechado, a barriga de uma mulher se contorce em uma apresentação de dança do ventre. Nós vemos outra mulher com trajes característicos observando e os músicos acompanhando a dançarina. O comentário em *off* da dançarina explica que ela está em recuperação de um caso sério de câncer. Um corte nos leva a uma calma entrevista com ela, identificada como Sharyn Sawyer, com suas roupas normais, em frente a um simples tapume. Depois de encarar a morte, explica, as falhas físicas já não a incomodam mais. "Você é pisoteada por um cavalo, bem, você sabe, você terá uma cicatriz em sua perna. Ah, bem, você tem um espaçamento entre seus dentes, ei, não tem problema!". Para ressaltar o comentário, o filme congela em seu rosto alegre (**10.25**). A espontaneidade de Sawyer, sua aceitação do envelhecimento e das imperfeições físicas ajudam a colocar as angústias das mulheres mostradas anteriormente em perspectiva.



10.25 — *Gap-toothed women* congela no quadro após a frase "Você tem um espaçamento entre seus dentes, ei, não tem problema".

Uma outra ponte sonora, dessa vez os aplausos que parecem aprovar o que Sawyer disse, leva-nos de volta a uma aula de dança do Oriente Médio, em que Sawyer apresenta outra dança vigorosa (**10.26**). Os créditos começam a passar, revelando uma foto bastante próxima de uma boca sorridente com espaçamento, uma imagem que retoma o primeiro plano. Um agradecimento final mantém o tom exuberante do filme: "Muito obrigado a todas as maravilhosas mulheres com espaçamento nos dentes que fizeram com que este filme fosse possível!".



10.26 — Uma participante de *Gap-toothed women* que sobreviveu à leucemia salta e gira para o aplauso de músicos e espectadores.

Gap-toothed women mostra que a forma baseada em categoria não precisa ter uma verborragia monótona listando similaridades e diferenças conceituais. Um documentário usando essa organização pode assumir um ponto de vista sobre seu assunto, jogar com atitudes contrastantes e entreter o público. Blank e seus colaboradores criaram um filme leve, muitas vezes engraçado, em parte por escolherem uma categoria incomum e em parte pela forma como usaram a técnica de cinema para apresentá-lo.

Tal filme também pode criar os quatro níveis de significado que descrevemos no Capítulo 2 (pp. 119-24). No nível referencial, *Gap-toothed women* apenas apresenta uma série de mulheres com espaçamento entre os dentes de diferentes raças e com históricos culturais e de classe diferentes. Podemos reconhecer alguns rostos e alguns nomes de experiências anteriores (Madonna e Whoopi Goldberg mais obviamente, Claudia

Schmidt e Dori Seda para os fãs de música *folk* e revistas em quadrinho *underground*). Sabemos também que *Vogue* é uma revista de moda e supomos que as revistas com texto em russo ou outros idiomas estrangeiros sejam as equivalentes à *Vogue* nesses países.

Indo para o nível de significação explícita, as entrevistadas mostram uma variedade de reações ao espaçamento entre os dentes. Algumas são obviamente orgulhosas ou envergonhadas e outras são mais ambivalentes. Algumas expressam bastante diretamente a ideia de que as revistas e outras pessoas frequentemente estigmatizam as pessoas que têm espaçamento entre os dentes, enquanto outras revelam que tal característica é admirada em algumas culturas. Em certo ponto, a escultora compara a falta de modelos com espaçamento entre os dentes nas revistas ao fato de pessoas negras encontrarem apenas rostos brancos nas imagens da mídia. Isso explicitamente relaciona atitudes estereotipadas sobre beleza feminina ao racismo. Na maioria dos casos, as vozes dos cineastas não são ouvidas; eles deixam que as entrevistadas façam essas observações.

A forma do filme não é organizada como um argumento em favor da opinião de que o espaçamento entre os dentes é uma característica natural, ou mesmo atrativa, mas, ainda assim, no nível de significação implícita, a música e as fotografias de mulheres com essa característica sorrindo tendem a sugerir isso. A opção de mostrar algumas mulheres muito bonitas que estão preocupadas com seus espaçamentos sugere a interpretação de que seus receios são desnecessários. Os comentários de algumas mulheres são claramente privilegiados, já que refletem as ideias que os cineastas gostariam de passar. A discussão de Dori Seda sobre quão importante é para as mulheres serem ativas ajuda a definir o segmento do filme sobre carreiras e criatividade, e a fala da sobrevivente de câncer no final faz com que as angústias relacionadas ao espaçamento entre os dentes sejam banais em relação às potenciais alegrias da vida.

Além desses três níveis de significado, podemos também discernir os significados sintomáticos. Blank começou a fazer filmes na década de 1960, um período em que a contracultura baseada em protesto e desconfiança nas autoridades surgiu. Mais especificamente, tratava-se da era da liberação das mulheres, com suas exigências de igualdade entre os sexos e a derrubada dos estereótipos femininos. Em 1987, quando o filme surgiu, a contracultura das décadas de 1960 e 1970 tinha se apagado, mas muitas pessoas mantinham seus ideais. Várias das mulheres entrevistadas no filme de Blank claramente são dessa geração e compartilham esse tipo de sensibilidade. Além disso, um dos legados da contracultura foi chamar a atenção para a pressão que a sociedade exerce sobre as mulheres para padronizar limitados padrões de beleza. *Gap-toothed women* poderia ser interpretado como o reflexo de uma mudança: algumas atitudes radicais da década de 1960 são agora atitudes predominantes — uma situação que persiste e faz com que o filme de Blank de 1987 seja atual ainda hoje.

Forma retórica

A forma *retórica* é usada por outros tipos de documentários nos quais o cineasta apresenta um argumento persuasivo. O objetivo é persuadir o público a adotar uma opinião sobre o assunto e talvez se guiar por tal opinião. Esse tipo de filme vai além do categórico, no sentido de que tenta elaborar um argumento explícito.

A forma retórica é comum em todos os meios. Nós a encontramos frequentemente em nossa rotina, não apenas em discursos formais, mas também em diálogos. É comum que as pessoas tentem persuadir umas às outras através da argumentação. Vendedores utilizam a persuasão em seus trabalhos, e amigos podem usá-la ao discutir sobre política durante o almoço. A televisão nos bombardeia com um dos usos mais dominantes da forma retórica em filmes — os comerciais, que tentam induzir os espectadores a comprar produtos ou a votar em determinados candidatos.

Podemos definir a forma retórica no cinema por quatro atributos básicos. Primeiro, ela se dirige abertamente ao espectador, tentando levá-lo a uma nova convicção intelectual, com uma nova atitude ou ação emocional. (No último caso, podemos até já acreditar em algo, mas precisamos ser persuadidos de que essa crença é importante o suficiente para fazermos algo a respeito.)

Segundo, o assunto do filme normalmente não é uma questão de verdade científica, mas uma questão de opinião, em relação à qual a pessoa pode ter uma série de atitudes igualmente plausíveis. O cineasta tenta fazer com que sua própria opinião pareça ser a mais plausível ao apresentar diferentes tipos de argumentos e evidências. Apesar disso, pelo fato de a questão não poder ser provada categoricamente, podemos aceitar a posição simplesmente porque o cineasta criou um argumento convincente em torno dela. Como os filmes retóricos lidam com crenças e argumentos, eles envolvem expressão de ideologia. Na verdade, é possível que nenhum tipo de forma fílmica se concentre de maneira tão consistente na significação explícita e nas implicações ideológicas.

O terceiro aspecto da forma retórica advém disso. Já que a conclusão não está acima de dúvidas, o cineasta geralmente apela para nossas emoções, em vez de apresentar apenas evidências fatuais. O quarto aspecto é que o filme geralmente tenta persuadir o espectador a fazer uma escolha que terá efeito em sua rotina. Isso pode ser tão simples quanto qual xampu usar ou pode envolver decisões sobre qual candidato político apoiar ou ainda se um jovem deve combater em uma guerra.

Tipos de argumento retórico — Os filmes podem usar todos os tipos de argumentos para nos persuadir a fazer tais escolhas. O que acontece, normalmente, é que esses argumentos não nos são apresentados *como* argumentos. O filme frequentemente apresenta os argumentos como se

fossem meras observações ou conclusões fatuais. Também não busca apontar outras opiniões. Há três tipos principais de argumentos que o filme pode usar: o que se relaciona à fonte, o que se relaciona ao assunto ou o que se relaciona ao espectador.

Argumentos da fonte — Alguns dos argumentos dos filmes se valem do que são consideradas fontes confiáveis de informação. O filme pode apresentar depoimentos em primeira mão, testemunhos de especialistas em audiência ou entrevistas com pessoas supostamente conhecedoras do assunto. A maioria dos documentários políticos conta com entrevistas de pesquisadores, estudiosos ou pessoas envolvidas, usando filmagens com rostos em primeiro plano [*talking heads*]. Simultaneamente, os cineastas tentarão mostrar que eles mesmos são bem informados e confiáveis. Eles podem se inserir na situação de entrevista, como Michael Moore faz em seus documentários, ou podem usar a voz *over* de um narrador que tenha tom de forte convicção.

Argumentos centrados no tema — O filme também utiliza argumentos sobre seu tema. Às vezes, o filme apela para crenças comuns no momento em uma determinada cultura. Por exemplo, na América contemporânea, um grande segmento da população diz acreditar que a maioria dos políticos são cínicos e corruptos. Isso pode ou não ser verdade para um político, mas uma pessoa concorrendo a um cargo pode apelar para tal crença e afirmar aos potenciais eleitores que trará uma nova honestidade ao governo.

Uma segunda abordagem possível no filme é o uso de *exemplos* que dão suporte argumento. Esse tipo de evidência pode ser mais ou menos forte. Um comercial de teste de sabor que mostra uma pessoa optando pelo produto do anunciante parece implicar que o produto realmente tem um sabor melhor, ainda que não haja menção a outras pessoas — talvez a maioria — que prefiram outras marcas.

Além disso, os cineastas podem sustentar um argumento se valendo de padrões argumentativos familiares, que são facilmente aceitos. Os estudantes de retórica chamam tais padrões de *entimemas*, argumentos que se baseiam na opinião predominante, e normalmente ocultam algumas premissas fundamentais.

Por exemplo, podemos fazer um filme para convencê-lo de que um problema foi resolvido. Devemos mostrar que o problema existia e, então, apontar que alguma ação realizada o solucionou. O movimento do problema até a solução apresenta um padrão tão familiar de dedução que você pode aceitar que provamos, de maneira satisfatória, que a ação correta foi realizada. Em uma análise mais detalhada, entretanto, você pode descobrir que o filme possui uma premissa oculta: "Ao assumir que *essa* foi a melhor solução, uma sequência de ações predeterminada foi

realizada". Talvez existissem outras soluções melhores, mas o filme não as examina, ou seja, a solução apresentada não é tão bem justificada quanto o padrão problema-solução parece sugerir. Em breve veremos tais padrões de entimema em funcionamento em *O rio* (*The river*).

Argumentos centrados no espectador — O filme pode defender um argumento que apele para as emoções do espectador. Estamos todos familiarizados com os políticos que posam com a bandeira, a família e os animais de estimação. O apelo ao patriotismo, ao sentimentalismo romântico e a outras emoções é comum nos filmes retóricos. Os cineastas se baseiam em convenções de outros filmes para provocar a reação desejada. Às vezes, tais apelos podem disfarçar a fraqueza de outros argumentos do filme e persuadir a parte do público mais suscetível a aceitar o ponto de vista do filme.

A forma retórica de um documentário pode organizar esses argumentos e apelos de diversas maneiras. Alguns cineastas apresentam primeiro seus argumentos básicos, então prosseguem para mostrar evidências do problema e explicar como ele deve ser resolvido a partir da solução discutida no filme. Outros filmes começam com o problema, descrevem-no detalhadamente e permitem que o espectador saiba posteriormente qual mudança está sendo defendida. Essa segunda abordagem pode criar mais curiosidade e suspense, levando o espectador a refletir e a prever possíveis soluções.

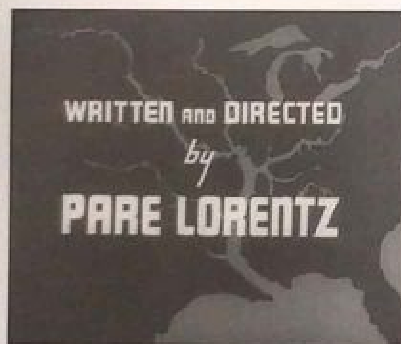
Uma versão comum da forma retórica sugere que o filme comece com uma introdução da situação, prossiga com uma discussão dos fatos relevantes e, então, apresente provas de que uma determinada solução é adequada para tais fatos e termine com um epílogo que resuma o que foi visto antes. *O rio*, um documentário feito em 1937 por Pare Lorentz, será nosso exemplo de forma retórica. De forma geral, o filme segue a estrutura de quatro partes descrita.

Um exemplo de forma retórica: *O rio* — Lorentz fez *O rio* para a Farm Security Administration do governo dos EUA. Em 1937, o país estava conseguindo sair da Depressão. Sob administração de Franklin Delano Roosevelt, o governo federal usou seu poder para criar programas de obras públicas. Esses programas procuravam fornecer trabalho para uma grande quantidade de trabalhadores desempregados, além de corrigir diversos problemas sociais. Embora muitas pessoas atualmente vejam as políticas de Roosevelt como corretas e atribuam a ele a superação da Depressão pelos Estados Unidos, na sua época, ele enfrentou uma forte oposição. *O rio* defende que a Autoridade do Vale do Tennessee [TVA — Tennessee Valley Authority] é a solução para os problemas de enchentes, esgotamento agrícola e falta de eletricidade da região. O filme tinha uma inclinação ideológica definida: promover as políticas de Roosevelt. Assim,

o argumento do filme foi controverso na época e pode ser considerado igualmente controverso hoje, dado o movimento para remoção das represas e restauração dos rios em seu estado ecológico original.

Vamos ver como esse filme é construído para persuadir o público de que a TVA é um bom programa. *O rio* possui 11 segmentos:

C. Créditos.
1. Um título de prólogo apresentando o assunto do filme.
2. Uma descrição dos rios que correm para o Mississippi e, depois, para o Golfo do México.
3. Uma história sobre o uso agrícola anterior do rio.
4. Os problemas causados no sul pela Guerra Civil norte-americana.
5. Uma seção sobre as usinas siderúrgicas e de madeira no norte e a criação de áreas urbanas.
6. As enchentes causadas pela exploração negligente das terras.
7. Os efeitos atuais desses crescentes problemas na população: pobreza e ignorância.
8. Um mapa e a descrição do projeto TVA.
9. As represas da TVA e os benefícios que elas trazem.
E. Créditos finais.



10.27 — *O rio* começa com um mapa do rio Mississippi e seus afluentes, com o tamanho exageradamente aumentado.

A princípio, parece que o filme apresenta apenas informações sobre o Mississippi. Ele mantém esse padrão por um bom tempo antes de seu argumento ficar visível. No entanto, pelo uso cuidadoso que Lorentz faz da repetição, da variação e do desenvolvimento, ele constrói uma justificativa que realmente depende de todos os segmentos trabalharem em conjunto.

Os créditos de abertura do filme são exibidos sobre uma imagem antiquada de barcos a vapor no Mississippi e, depois, sobre um mapa dos Estados Unidos (**10.27**). O filme sugere imediatamente ao público que seus criadores são confiáveis e informados e que se trata de um registro baseado em fatos geográficos e históricos. O mesmo mapa retorna no prólogo, no breve segmento de abertura, que declara: "Essa é a história de um rio". Tal afirmação disfarça o objetivo retórico do filme, implicando que o filme será uma história contada de maneira objetiva, o que remete à forma narrativa.



10.28 — Uma imagem idílica da natureza em *O rio*.

O segmento 2 dá sequência à introdução com imagens do céu, de montanhas e de rios. Esse tema da beleza majestosa do vale do Mississippi é repetido no início das próximas seções e, depois, contrastado com cenários desolados que dominam as partes intermediárias do filme. Conforme vemos a beleza do rio (**10.28**), uma ressonante voz masculina nos diz como a água flui até o Mississippi, vinda de lugares distantes como Idaho e Pensilvânia. A voz profunda do narrador está de acordo com as noções convencionais do que seria uma pessoa confiável. O nar-

rador era Thomas Chalmers, um barítono de ópera selecionado exatamente por essas qualidades.

Lorentz se atém ao fato de que a trilha sonora pode despertar emoções. Enquanto vemos os rios expandindo conforme se unem, o comentário do narrador está distante do tom fatual e seco da maioria dos documentários. As sentenças possuem um ritmo urgente: "Abaixo do Yellowstone, o Milk, o White e Chayenne... o Cannonball, o Musselshell, o James e o Sioux". Essa famosa chamada dos rios, que lembra as listas que eram tema da poesia de Walt Whitman, evoca o poder e a grandeza da terra. A emoção também é estimulada pelo extenso repertório de música *folk* composta por Virgil Thompson. Assim, o filme adota um tom ufanista o tempo todo; isso apela para os sentimentos patrióticos do espectador e insinua que o problema de uma região específica é também problema de todo o país.

O segmento 2 estabelece uma situação idílica, com suas lindas paisagens de rios e montanhas. O desenvolvimento geral do filme parece concordar com a restauração dessa beleza, mas com uma diferença. Com o segmento 3, nós caminhamos para a seção do filme dedicada aos fatos da história americana relacionados ao Mississippi e aos problemas que ele causa. O segmento 3 começa de maneira bastante semelhante ao 2, com a imagem de nuvens. Mas agora as coisas começam a mudar. Em vez das montanhas que vimos anteriormente, vemos tropas de mulas e seus condutores. Novamente a voz do narrador começa a listar: "De Nova Orleans a Baton Rouge... de Baton Rouge a Natchez... de Natchez a Vicksburg". Essa lista, de certa forma, conta a história dos diques construídos ao longo do Mississippi para controlar as enchentes na época anterior à Guerra Civil. Assim, a confiança e o conhecimento do narrador são confirmados pelas datas e pelos fatos históricos do país que ele nos fornece. Vemos fardos de algodão carregados nos barcos a vapor, o que ilustra a força precoce do país como exportador de mercadorias. O corte brusco aqui, como em todos os outros pontos no filme, evoca a energia e a ousadia americanas. A descontinuidade gráfica sugere tanto mudança quanto continuidade. Um exemplo é o corte que Lorentz faz da imagem de uma carriola cheia de lama (**10.29**) para um arado puxado na direção oposta (**10.30**). Os diferentes movimentos sugerem uma mudança na tecnologia, mas suas similaridades sugerem uma conexão entre a construção de um dique e o cultivo de algodão. As composições dinâmicas têm uma função semelhante. Um exemplo é o ângulo oblíquo que mostra os trabalhadores carregando os fardos de algodão em um barco a vapor (**10.31**). A composição desequilibrada, acompanhada pela alegre música do banjo, faz com que os fardos pareçam estar rolando para baixo praticamente sem esforço.

Até aqui, o filme seguiu sua proposta inicial de contar a história do rio. Mas, no segmento 4, ele começa a introduzir os problemas que a TVA



10.29 — *O rio* cria o contraste gráfico entre uma carriola...



10.30 — ...e um arado.



10.31 — Um quadro inclinado em *O rio*.

eventualmente resolverá. O filme mostra os resultados da Guerra Civil: casas destruídas e proprietários de terras expulsos, as terras esgotadas pelo cultivo de algodão e as pessoas forçadas a migrar para o oeste. O tom moral do filme se torna aparente, e é convidativo. Nas imagens de pessoas empobrecidas, toca uma música melancólica, baseada em uma canção *folk* conhecida, "Go tell aunt Rhody", que, com seu verso "O velho ganso cinza está morto", enfatiza as perdas dos fazendeiros. A voz do narrador expressa compaixão quando fala da "tragédia das terras empobrecidas" do sul. Essa atitude de compaixão nos pode convencer a aceitar como verdade os outros pontos que o filme nos apresenta. O narrador também se refere às pessoas do período como "nós": "Nós exploramos o solo para cultivar algodão até ele não suportar mais". Aqui, a intenção persuasiva do filme se torna evidente, já que não éramos literalmente *nós* (você, eu e o narrador) que cultivávamos esse algodão. O uso do termo *nós* é uma estratégia retórica para nos fazer sentir que todos os americanos compartilham a responsabilidade por esse problema e por encontrar uma solução.



10.32 — Temas de pinheiros e nuvens em *O rio*.

Os segmentos posteriores repetem essas estratégias. No segmento 5, o filme novamente usa a narração poeticamente repetitiva para descrever o crescimento da indústria de madeira após a Guerra Civil, listando "o abeto negro e o pinheiro-da-noruega" e outras árvores. Nas imagens, vemos ramos de sempre-viva contra o céu, repetindo o tema de nuvens que abriu os segmentos 2 e 3 (**10.32**). Isso cria um paralelo entre as riquezas das áreas agrícolas e industriais. Uma alegre sequência mostrando a exploração de madeira, acompanhada por uma música baseada na canção "Hot time in the old town tonight", ilustra, novamente, a energia dos Estados Unidos. Na sequência, uma seção sobre a mineração de carvão e siderúrgicas aumenta essa impressão. Esse segmento termina fazendo menção aos centros urbanos em crescimento: "Construímos centenas de municípios e milhares de cidades", e ouvimos uma lista com alguns de seus nomes.



10.33 — Os pinheiros agora transformados em troncos, e as nuvens em neblina.

Até esse momento, foram mostrados os pontos fortes da América associados ao vale do rio, com algumas sutis indicações de problemas que o crescimento criou. Contudo o segmento 6 é diferente e cria uma prolongada série de contrastes com as partes anteriores. Começa com a mesma lista de árvores, "o abeto negro e o pinheiro-da-noruega", mas agora vemos troncos contra a neblina em vez de árvores contra as nuvens (**10.33**). Outra fala retorna, mas com uma nova frase adicionada: "Construímos centenas de municípios e milhares de cidades... mas a que custo?". Começando com cumes de morros desmatados, é mostrado como o gelo que derrete é eliminado e como essa eliminação gradualmente causa a erosão das encostas e aumenta o volume dos rios até torrentes de inundação. Mais uma vez ouvimos a lista de rios do segmento 2, mas agora a música é melancólica e os rios não são mais idílicos. Novamente, há um



10.34 — Em *O rio*, planos dos pingentes de gelo pingando são seguidos por um segmento sobre erosão.



10.35 — *O rio.*



10.36 — *O rio.*



10.37 — *O rio.*



10.38 — *O rio.*

paralelo apresentado entre a erosão do solo aqui e o esgotamento do solo no sul após a Guerra Civil.

Vale a pena parar para comentar o uso do estilo fílmico feito por Lorentz, pelo fato de reforçar o argumento através de técnicas que estimulam as emoções dos espectadores. O contraste do segmento 6 com o segmento mais alegre que o precede e mostra a exploração de madeira dificilmente poderia ser mais forte. A sequência começa com planos lentos de troncos envolvidos em neblina (10.33). Há um pouco de movimento e a música é composta por acordes pulsantes ameaçadores. O narrador fala mais ponderadamente. Fusão, em vez de cortes diretos, conecta os planos. O segmento lentamente cria a tensão. Um plano mostra um tronco coberto com pingentes de gelo, e um corte abrupto chama a atenção para o gotejar constante do gelo (**10.34**). Um acorde repentino altamente dissonante nos indica perigo.

Então, em uma série de quadros em primeiro plano da terra, a água se concentra, primeiramente em pequenos escoamentos (**10.35**), depois em correntes, lavando o solo. Agora, a música é bastante rítmica, com batidas leves semelhantes a tambores pontuando uma crescente melodia orquestral melancólica. O narrador começa a fornecer datas, cada vez mais urgentemente insistente: "1907" (**10.36**), "1913" (**10.37**), "1916" (**10.38**), e até 1937. A cada data, os riachos vão se transformando em arroios, e arroios em cachoeiras, e, por fim, os rios transbordam suas margens.

Conforme a inundação se intensifica, breves planos de relâmpagos são alternados com planos de águas furiosas. A música dramática é sobreposta por sirenes e apitos. A partir de uma situação de beleza natural, o filme nos leva a um desastre pelo qual os seres humanos foram responsáveis. As opções estilísticas de Lorentz foram combinadas para transmitir uma sensação de tensão crescente, convencendo-nos da ameaça de inundação. Se não compreendêssemos a ameaça emocionalmente, assim como fatualmente, o argumento geral do filme seria menos atraente. Durante *O rio*, a voz, a música, a montagem e o movimento no plano são combinados para criar um ritmo para tais propósitos retóricos.



10.39 — *O rio*.

Nesse ponto, entendemos as informações que o filme está apresentando sobre enchentes e erosão. Contudo, o filme não mostra a solução e apresenta os efeitos das enchentes nas vidas das pessoas na América da época. O segmento 7 descreve a assistência do governo às vítimas de enchentes em 1937, mas aponta que o problema fundamental ainda existe. O narrador utiliza um impressionante entimema aqui: "E uma terra miserável gera um povo miserável. Um povo miserável gera uma terra miserável". Isso soa de modo razoável superficialmente, mas, mediante uma análise, seu significado se torna confuso. Os ricos proprietários das plantações do sul, cujas mansões em ruínas vimos no segmento 4, não estão bastante ligados ao empobrecimento do solo? Tais afirmações são utilizadas mais por sua delicadeza poética e por seu apelo emocional do que por qualquer argumento preciso que elas possam conter. As cenas de famílias arrendatárias de terras (**10.39**) apelam diretamente para nossa resposta emocional a tal nível de pobreza. Esse segmento se baseia nos motivos introduzidos no segmento 4, sobre a Guerra Civil. Então, o filme nos diz que essas pessoas não podem ir para o oeste, pois não há mais terras livres lá.

Agora o problema foi apresentado e discutido, e os apelos emocionais prepararam os espectadores para aceitar uma solução. O segmento 8 apresenta tal solução e inicia a parte do filme dedicada às provas de que essa solução é eficaz. No segmento 8, o mapa do título de abertura retorna e o narrador diz: "Não há nada como um rio ideal na natureza, mas o rio Mississippi está desconjuntado". Aqui, temos outro exemplo de um entimema, uma inferência que supomos ser logicamente válida e fatualmente precisa. O Mississippi pode estar "desconjuntado" para alguns usos, mas isso representaria um problema para os animais e plantas em seu ecossistema? Essa afirmação presume que um rio ideal seria perfeitamente ajustado às *nossas* necessidades e aos nossos propósitos. O narrador continua e faz a afirmação mais nítida desse argumento: "O antigo rio *pode* ser controlado. Tivemos poder para destruir o Vale. Temos o poder de construí-lo novamente".

Agora podemos ver por que a forma fílmica foi organizada como foi. Nos segmentos anteriores, especialmente no 3 e no 5, vimos como a América desenvolveu uma grande força agrícola e industrial. Tomamos esses eventos como simples fatos da história. Mas agora eles se mostram cruciais para o argumento do filme. O argumento deve ser resumido da seguinte forma: Vimos que o povo americano tem poder para criar e destruir; então, ele tem o poder de criar novamente.

O narrador continua, "Em 1933 começamos...", e prossegue descrevendo a criação da TVA pelo Congresso. Esse segmento apresenta a TVA já como uma solução estabelecida para o problema e não oferece outras soluções possíveis. Assim, algo que, na verdade, era controverso parece ser uma questão de implementação direta. Esse é um caso em que uma



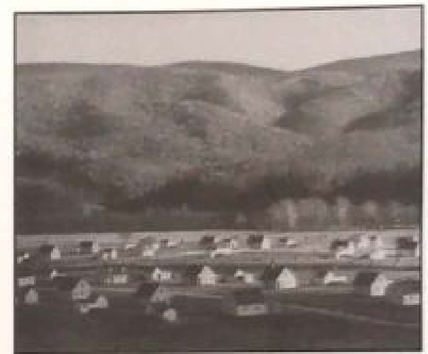
10.40 — Um lindo lago em *O rio*.



10.41 — Em *O rio*, os homens indo trabalhar são enquadrados por câmera baixa contra o céu.



10.42 — Logo depois, um plano começa na encosta de uma montanha, também contra o céu; então, o plano se inclina para baixo...



10.43 — ...para mostrar a cidade-modelo.

solução, pelo fato de até agora ter sido efetiva para tratar de um problema, é tida como *a* solução. Ainda assim, em retrospectiva, não é certo que a série massiva de represas criadas pela TVA fosse a melhor solução para a inundação. Talvez um plano menos radical combinando o reflorestamento com a agricultura voltada para a preservação tivesse criado menos novos problemas (como o deslocamento das pessoas das terras inundadas pelas represas). Talvez os governos locais, em vez do federal, solucionassem o problema de formas mais eficientes. *O rio* não se preocupa em refutar essas alternativas; em vez disso, ele se vale de nossa habitual dedução do problema até a solução.

O segmento 9, ao mesmo tempo, é diferente e parecido com as diversas partes anteriores. Ele começa com uma lista de represas que vemos em andamento ou finalizadas. Isso retoma as listas de rios, árvores, cidades, entre outros, que ouvimos pausadamente. Os planos seguintes que mostram os lagos artificiais são mais serenos e relacionam o final ao início, retomando os planos líricos do rio do segmento 2 (**10.40**). As pessoas desempregadas, desalojadas e vítimas de enchentes do segmento 6 aparentam estar alegremente no trabalho, construindo cidades-modelo planejadas com empréstimos do governo. A eletricidade gerada pelas represas relaciona essas comunidades rurais às "centenas de municípios e milhares de cidades" sobre os quais ouvimos antes, trazendo à zona rural "as vantagens da vida urbana". Muitos temas estabelecidos de uma maneira simples são, agora, retomados e tecidos em conjunto para agir como provas dos benefícios da TVA. O encerramento mostra uma vida parecida com o que foi apresentado no início — natureza bonita e pessoas produtivas —, contudo melhorada pelo moderno planejamento do governo. Os segmentos intermediários do filme não mostram as cenas pitorescas das montanhas e do céu como vimos no início. Mas, após a introdução da TVA, tais planos retornam (**10.41-10.43**). Ligando o final ao início, as imagens mostram um retorno à natureza idílica, sob a proteção do planejamento do governo.

A aceleração da música e uma série de imagens de represas e águas furiosas criam um breve epílogo resumindo fatores que ocasionaram a mudança — as represas da TVA. Nos títulos e créditos finais, vemos o mapa novamente. Uma lista nos diz os nomes das várias agências do governo que patrocinaram o filme ou auxiliaram em sua criação. Isso, mais uma vez, parece trazer autoridade para a fonte dos argumentos no filme.

O rio atingiu seu propósito. A resposta inicial favorável fez com que um grande estúdio norte-americano, o Paramount, concordasse em distribuir o filme, uma rara oportunidade para um breve documentário patrocinado pelo governo na época. Os críticos e o público receberam o filme de maneira igualmente entusiasmada. Uma avaliação de um crítico da época comprova o poder da forma retórica do filme. Após descrever as partes iniciais, Gilbert Seldes escreveu: "E então, sem perceber, você chega ao Vale do Tennessee e, se isso é propaganda, aproveite ao máximo, pois é magistral. É como se as imagens que o Sr. Lorentz captou se organizassem sozinhas, em uma ordem na qual elas próprias fornecem seu argumento, e não como se um argumento criado previamente determinasse a ordem de tais imagens".

O próprio presidente Roosevelt assistiu ao *O rio* e gostou. Ele ajudou a obter o apoio do Congresso para iniciar uma agência governamental à parte, a U.S. Film Service, para fazer outros documentários como esse. Mas nem todos eram favoráveis às políticas de Roosevelt ou acreditavam que o governo deveria se organizar para criar filmes que essencialmente apoiassem as visões da administração atualmente no poder. Em 1940, o Congresso retirou o financiamento do U.S. Film Service e os documentários passaram a ser, novamente, feitos apenas nos departamentos específicos do governo. Isso mostra que a forma retórica pode levar tanto à ação direta quanto à controvérsia.

Filme experimental

Este outro tipo básico de produção cinematográfica é intencionalmente inconformista. Em oposição ao cinema *mainstream* ou dominante, alguns cineastas começaram a criar filmes que desafiam as noções ortodoxas do que um filme pode mostrar e como pode mostrar. Esses cineastas trabalham de forma independente do sistema de estúdios e frequentemente trabalham sozinhos. Seus filmes são difíceis de classificar, mas normalmente são chamados de *experimentais* ou de vanguarda.

"Uma das coisas que acontecem em Critical mass *(isso também é verdade para grande parte do resto do meu trabalho e do trabalho das pessoas que admiro) é um processo de treinamento do espectador para assistir ao filme."*

— Hollis Frampton, cineasta experimental

Os filmes experimentais são feitos por várias razões. O cineasta pode desejar expressar experiências, ou pontos de vista, pessoais, de maneiras que poderiam parecer excêntricas no contexto dos filmes *mainstream*. Em *Mass for the Dakota sioux*, Bruce Baillie sugere desespero em face de uma visão não otimista dos americanos sobre a história. *Damned if you*



10.44 — O *Choreography for camera*, de Maya Deren, enquadra e corta os movimentos de um dançarino...



10.45 — ...para sugerir a passagem graciosa pelas diferentes épocas e lugares.



10.46 — Em *Geography of the body*, uma orelha cria uma composição lírica abstrata.

don't, de Su Friedrich, uma história de uma freira que descobre sua sexualidade, apresenta o tema da libertação do compromisso religioso. O cineasta experimental pode buscar passar um estado de espírito ou uma qualidade física (**10.44, 10.45**).

O cineasta também pode desejar explorar algumas possibilidades do próprio meio cinematográfico. Os cineastas experimentais improvisaram com o cinema de inúmeras maneiras: apresentaram as alegorias cósmicas, como o *Dog star man*, de Stan Brakhage, e piadas altamente pessoais, como *Little stabs at happiness*, de Ken Jacobs. *Fist fight*, de Robert Breer, experimenta com planos de apenas um ou dois quadros (6.127); em contraposição, os planos de *Eat*, de Andy Warhol, continuam, até a câmera ficar sem filme. Um filme experimental pode ser improvisado ou criado de acordo com um plano matemático. Em *Eiga-zuke* (*Pickled film*), o nipo-americano Sean Morijiro Sunada O'Gara aplicou substâncias usadas para conserva no negativo do filme e, usando a mão, marcou as abstrações manchadas na película positiva.

O cineasta experimental pode não contar nenhuma história, criando devaneios poéticos, como o filme de Willard Maas *Geography of the body* (**10.46**), ou desenvolvendo colagens visuais pulsantes, como em *Balé mecânico* (*Ballet mécanique*), que servirá como um de nossos principais exemplos aqui. Pode também criar uma história ficcional, mas isso normalmente desafia o espectador. O *Film about a woman who...*, de Yvonne Rainer, apresenta sua narrativa parcialmente através de vários *slides* que um grupo de homens e mulheres está vendo. Ao mesmo tempo, na trilha sonora, ouvimos vozes anônimas dialogando, mas não podemos atribuir seguramente nenhuma voz a uma personagem específica. Rainer, assim, nos força a avaliar tudo o que vemos e ouvimos em seus próprios termos, sem nenhum envolvimento com as personagens (**10.47**).



10.47 — Graças à combinação de imagens, sons e legendas de Rainer em *Film about a woman who...*, o espectador é deixado livre para imaginar diversas histórias possíveis.

Qualquer tipo de filmagem pode ser usado em um filme de vanguarda. As imagens que um documentarista considera como fragmentos da realidade podem ser usadas para fins bastante diferentes (**10.48**). Bruce



10.48 — *La verifica inserta*, de Gianfranco Baruchello, procura por quadros de antigos filmes para criar um *flicker film* pela justaposição de planos incluindo telefones.



10.49 — *Mother's day*, de James Broughton, mostra imagens estáticas de adultos jogando jogos infantis.



10.50 — O pintor de *pop art* Red Grooms criou uma animação com figuras recortadas no alegre filme experimental *Tappy toes*.

Conner retira filmagens de viagens e noticiários para criar uma imagem abrangente da destruição da civilização em *A movie* (pp. 572-9). No modo experimental, esses trabalhos que exigem busca e compilação frequentemente são chamados de filmes com *found-footage* [filmagens encontradas].

Os experimentalistas também utilizam encenações para expressar ideias ou sentimentos diferenciados (**10.49**). Através da sobreposição de diferentes partes de uma cena tirada de um filme de ficção, o filme de Ivan Galeta *Two times in one space* (*Dva vremena u jednom prostoru*) cria ciclos de pessoas se dividindo ou se deslocando como fantasmas. Há também as animações de vanguarda, como *Fuji* (pp. 589-91), de Breer, e *Tappy toes*, de Red Grooms (**10.50**).

A liberdade possível nos filmes experimentais é claramente visível em *Scorpio rising*, de Kenneth Anger. Anger escolhe abordar a cultura das motocicletas da década de 1960 e inclui cenas dos motociclistas trabalhando em suas máquinas, vestimenta, festas e corridas. Juntamente com as filmagens dos motociclistas vistos nas ruas ou em festas, há muitos incidentes encenados, principalmente sobre Scorpio, uma figura semelhante a James Dean. Anger também introduz fotos estáticas, tirinhas de quadrinhos, filmes antigos e pôsteres nazistas. Além disso, cada segmento é acompanhado por uma música de *rock-and-roll* que adiciona um tom irônico ou sinistro às imagens. Por exemplo, conforme um jovem equipa sua moto de modo fetichista, Anger mostra a imagem da morte aproximando-se dele (**10.51**) e na trilha sonora ouvimos: "Meu namorado está de volta... e ele está vindo atrás de você". Essa sequência relaciona o motociclismo ao desejo de morte, uma ideia que retorna nos cartuns e em outras imagens. Assim, *Scorpio rising* cria associações vagas, mas poderosas, que sugerem dimensões homoeróticas na cultura motociclista, compara seus rituais com fascismo e cristianismo e indica a possibilidade de as pessoas modelarem seu comportamento com base em imagens fornecidas pela mídia de massas.

Ainda que seja impossível defini-lo em uma fórmula fechada, é possível reconhecer o cinema de vanguarda por seus esforços no tocante à autoexpressão ou à experimentação passando ao largo do cinema *mainstream*. Apesar disso, as fronteiras podem ser rompidas. Técnicas associadas à vanguarda foram implementadas em vídeos musicais de Michel Gondry e Chris Cunningham. Na realidade, Conner, Anger, Derek Jarman e outros experimentalistas foram os pioneiros dos vídeos musicais. E os filmes *mainstream* têm se inspirado continuamente no cinema de vanguarda em busca de ideias e técnicas. Ao longo da história do cinema, os modos básicos são constantemente fontes de inspiração uns aos outros.



10.51 — Imagem da morte em *Scorpio rising*.

Tipos de forma nos filmes experimentais

Como os documentários, às vezes, os filmes experimentais usam a forma narrativa. O filme *A queda da casa de Usher* (*La chute de la maison Usher*, 1928), de James Sibley Watson Jr. e Melville Webber, evoca a atmosfera da história de Edgar Allan Poe através do cenário e da iluminação expressionistas. Ocasionalmente, encontramos um filme experimental organizado por categorias, como no *The Falls*, de Peter Greenway, um *mockumentary* rastreando, em ordem alfabética, informações sobre um grupo distinto de pessoas chamado *Fall*. Ainda há outros tipos de forma que são característicos dos filmes experimentais: forma abstrata e forma associativa.

ACESSE O *BLOG*

Escrevemos sobre alguns filmes experimentais recentes em "Lewis Klahr X 3, X 4" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=157**; "3 notions about CREMASTER 2" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=418**; "Manhattan: Symphony of a great city" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=1709**; e "Lines of sight and light" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=2198.**

Forma abstrata — Quando assistimos a um filme que conta uma história, ou analisa categorias, ou cria um argumento, normalmente prestamos pouca atenção às qualidades pictóricas absolutas dos planos. Ainda assim, é possível organizar um filme com base nas cores, nas formas, nos tamanhos e nos movimentos nas imagens.

Como? Considere o *Railroad turnbridge*, do escultor Richard Serra. Uma ponte móvel permite que uma parte dos trilhos da estrada de ferro gire em uma coluna central, liberando espaço para que os barcos altos passem pelo rio. Serra instalou uma câmera no centro da ponte e filmou seus movimentos. O resultado na tela é surpreendente. A ponte está fazendo a rotação, mas pelo fato de a câmera estar presa a ela, as vigas cruzadas e poderosas estacas parecem ser monumentalmente estáticas e o cenário gira majestosamente **(10.52)**. Não há argumento, nem análise de categorias. Um filme narrativo poderia ter usado uma ponte para uma gravação excitante, mas Serra nos convida a contemplar a ponte como uma escultura geométrica, com todas as grades e os ângulos, em relação às curvas e maravilhas da natureza ao redor. Serra nos pede para notar e apreciar as qualidades pictóricas das linhas, as formas, as tonalidades e o movimento lentamente alterados.



10.52 — O plano de fundo se alterando lentamente obriga o espectador a notar a geometria simétrica do desenho da ponte em *Railroad turnbridge*.

"A interpretação temática vem da literatura: ela é transmitida para filmes narrativos convencionais, mas eles não devem ser classificados como filmes experimentais, que normalmente são uma reação a tais convenções."

— J. J. Murphy, cineasta experimental

Claro, todos os filmes podem conter essas qualidades. Vimos como a beleza lírica das cenas do rio e do lago em *O rio* funciona para criar paralelos e o ritmo de suas notas musicais aumenta nosso envolvimento emocional no argumento que está sendo criado. Mas, em *O rio*, um padrão abstrato se torna um meio para atingir um objetivo, sempre subordinado aos propósitos retóricos do filme. Ele não é organizado em torno de qualidades abstratas, mas, em vez disso, enfatiza tais qualidades apenas ocasionalmente. Na **forma abstrata**, *todo* o sistema do filme será determinado por tais qualidades.

Os filmes abstratos são frequentemente organizados de uma maneira que podemos chamar de *tema e variações*. Essa expressão normalmente se aplica à música, em que a melodia, ou outro tipo de padrão, é introduzida, e, então, seguida por uma série de diferentes versões da mesma melodia, muitas vezes com diferenças tão extremas de tom e ritmo que fica difícil reconhecer a melodia original. A forma abstrata de um filme pode funcionar de modo semelhante. Uma seção introdutória normalmente nos mostrará os tipos de relação que o filme usará como seu material básico. Então, outros segmentos se seguirão para apresentar tipos de relação semelhantes, mas com alterações. As alterações podem ser sutis, dependendo de nossa observação se similaridades são ainda maiores que diferenças. Mas os filmes abstratos também dependem da criação de diferenças cada vez maiores do material introdutório. Assim, podemos encontrar um contraste considerável no filme e as diferenças repentinas podem nos ajudar a perceber quando um novo segmento foi iniciado. Se a organização formal do filme tiver sido criada com cuidado, as semelhanças e diferenças não serão aleatórias. Haverá algum princípio que permeará o filme.



10.53 — Tema e variações em *Print generation*: nas partes iniciais do filme, cada plano de um a dois segundos é mais ou menos identificável.



10.54 — Após muitas gerações de reimpressão, a mesma imagem se torna abstrata, com destaques permanecendo. A cor é puxada para o vermelho porque é a última camada da emulsão a esmorecer na refotografia.

O princípio de tema e variações fica claramente evidente em *Print generation*, de J. J. Murphy. Murphy selecionou 60 planos de filmes caseiros, e então os retrofotografou repetidamente em uma fotocopiadora. Cada duplicação subsequente perdeu qualidade fotográfica, até que as imagens finais ficaram irreconhecíveis. *Print generation* repete a sequência 25 vezes, começando com as imagens mais abstratas e indo até as mais reconhecíveis. Então, o processo é revertido e as imagens vão gradualmente em direção à abstração (**10.53, 10.54**). Na trilha sonora, a progressão é exatamente o oposto. Murphy gravou o som 25 vezes, mas o filme começa com a versão mais claramente audível. Conforme a imagem fica mais clara, o som é deteriorado. Conforme as imagens retornam à abstração, o som fica claro. Parte da fascinação desse filme experimental vem de assistir às bolhas e aos lampejos das cores abstratas que são lentamente definidos conforme as pessoas e as paisagens retornam à abstração. O filme também nos provoca a descobrir seu padrão formal geral.

Como *Railroad turnbridge* e *Print generation* indicam, ao chamarmos a forma do filme de abstrata, não queremos dizer que ele não possui

objetos reconhecíveis. É verdade que muitos filmes abstratos usam cores e formatos puros, criados por desenhos do cineasta, papéis coloridos recortados em pedaços, formas em argila animadas e similares. Uma abordagem alternativa envolve o uso de objetos reais e o isolamento de seu contexto ordinário de modo que suas qualidades abstratas se apresentem. Afinal, as formas, as cores, os movimentos rítmicos e todas as qualidades abstratas que o cineasta usa existem na natureza e em objetos fabricados pelos seres humanos. O uso de animais, cantos de pássaros, formações de nuvens e outros fenômenos naturais frequentemente nos atrai, pois essas coisas parecem bonitas ou impressionantes, qualidades semelhantes às que procuramos em obras de arte. Além disso, mesmo os objetos que criamos para usos bastante práticos e mundanos podem ter texturas e desenhos agradáveis. Cadeiras são feitas para que sentemos nelas, mas normalmente tentaremos mobiliar nossa casa com cadeiras que também sejam bonitas para nós.

Pelo fato de as qualidades abstratas serem comuns, é normal que os cineastas experimentais comecem fotografando objetos reais. Mas, uma vez que os cineastas justapõem as imagens para criar relações de formato, cores etc., o filme ainda usa a organização abstrata apesar do fato de que podemos reconhecer o objeto como um pássaro, um rosto ou uma colher. E, pelo fato de as qualidades abstratas nos filmes serem compartilhadas com objetos reais, tais filmes se valem das habilidades que utilizamos em nossa vida cotidiana. Normalmente, usamos nossa habilidade de reconhecer formatos e cores de maneiras práticas, como quando dirigimos e temos que interpretar as placas de trânsito e as cores rapidamente. Mas, ao assistirmos a um filme abstrato, não precisamos usar as formas, as cores ou a repetição que vemos e ouvimos para fins práticos. Consequentemente, podemos observar esses elementos mais completamente e ver as relações que raramente nos daríamos ao trabalho de observar durante as atividades práticas cotidianas. Em um filme, essas qualidades abstratas se tornam interessantes por si mesmas.

Esse interesse não prático levou alguns críticos e espectadores a considerar frívolos os filmes abstratos. Os críticos às vezes os chamam de "arte pela arte", uma vez que, aparentemente, tudo que fazem é nos apresentar uma série de padrões interessantes. No entanto, ao fazerem isso, tais filmes frequentemente nos deixam mais conscientes de tais padrões e podemos ser mais capazes de notá-los no mundo cotidiano. Ninguém que tenha assistido a *Railroad turnbridge* pode ver as pontes exatamente da mesma forma depois. Ao falarmos de filmes abstratos, podemos corrigir a frase citada para "arte pela vida", porque esses filmes melhoram nossas vidas tanto quanto filmes com outros tipos de forma.

Um exemplo de forma abstrata: *Balé mecânico* — *Balé mecânico*, um dos primeiros filmes abstratos, foi também um dos mais influentes.

Ele continua sendo um filme de vanguarda muito agradável e um exemplo clássico de como os objetos mundanos podem ser transformados quando suas qualidades abstratas são usadas como base para a forma fílmica.

Dois cineastas trabalharam em conjunto em *Balé mecânico* durante 1923 e 1924. Eles eram Dudley Murphy, um jovem jornalista e aspirante a produtor de cinema americano, e Fernand Léger, um grande pintor francês. Léger tinha desenvolvido sua própria versão distintiva do Cubismo em suas paisagens, frequentemente usando peças de máquinas estilizadas. Seu interesse por máquinas foi bem adaptado no cinema e contribuiu para os princípios centrais de forma do *Balé mecânico.*

Esse título sugere o paradoxo dos cineastas ao criarem o material temático do filme e suas variações. Esperamos um balé que seja fluido, com dançarinos humanos. Um balé clássico parece ser o oposto dos movimentos de uma máquina e, ainda assim, o filme cria uma dança mecânica. Relativamente poucos dos muitos objetos que vemos são realmente máquinas. O filme usa principalmente chapéus, rostos, garrafas, utensílios de cozinha e objetos semelhantes. Mas, através da justaposição das máquinas e dos ritmos visual e temporal, somos induzidos a ver até mesmo os olhos e a boca de uma mulher em movimento como partes de uma máquina.

O estilo tem um papel crucial na maioria dos filmes que usam a forma abstrata. De acordo com seu *design* formal geral, *Balé mecânico* usa técnicas de cinema para enfatizar as qualidades geométricas das coisas comuns. Enquadramentos em primeiro plano, máscaras, ângulos de câmera incomuns e planos de fundo neutros isolam os objetos e enfatizam seus formatos e texturas (**10.55**). O filme reverte nossas expectativas normais sobre a natureza do movimento, fazendo os objetos dançar e transformando ações humanas em gestos mecânicos.

Não podemos segmentar *Balé mecânico* por seus argumentos ou dividi-lo em cenas de ação narrativa. Em vez disso, devemos buscar por alterações nas características abstratas que estão sendo usadas em diferentes pontos no filme. Seguindo esse princípio, podemos encontrar nove segmentos em *Balé mecânico*:



10.55 — Uma coleira de cavalo em *Balé mecânico.*

C. Uma sequência de créditos com uma figura estilizada e animada de Charlie Chaplin ("Charlot" na França) introduzindo o título do filme.
1. A introdução dos elementos rítmicos do filme.
2. Um tratamento dos objetos visualizados através de prismas.
3. Movimentos rítmicos.
4. Uma comparação de pessoas e máquinas.
5. Movimentos rítmicos de intertítulos e imagens.
6. Mais movimentos rítmicos, principalmente objetos circulares.

7. Danças rápidas de objetos.
8. Um retorno a Charlot e os elementos de abertura.

Balé mecânico usa a abordagem do tema e variações de uma maneira complexa, introduzindo muitos temas individuais em rápida sucessão, depois os trazendo os de volta em intervalos e diferentes combinações. Cada novo segmento obtém um número limitado das qualidades abstratas do segmento anterior e joga com eles por um tempo. Os segmentos finais usam elementos precisos que já apareceram novamente no filme e, ao final, ecoam intensamente a abertura. O filme nos lança uma grande quantidade de material em um curto espaço de tempo e precisamos buscar fazer conexões entre os motivos ativamente.



10.56 — Em *Balé mecânico*, a figura de Chaplin é altamente abstrata, reconhecivelmente humana, mas também feita de formas simples que se movem de maneira irregular.

Conforme sugerido anteriormente, a parte introdutória de um filme abstrato normalmente nos dá fortes dicas do que podemos esperar ver desenvolvido posteriormente. O Chaplin animado de *Balé mecânico* inicia esse processo **(10.56)**. A figura humana já é também um objeto.



10.57 — O plano de abertura do primeiro segmento de *Balé mecânico*.

O segmento 1 nos surpreende ao começar com uma mulher em um balanço de jardim **(10.57)**. Agora, o título do filme pode nos levar a observar o ritmo regular do balanço e gestos semelhantes aos de fantoches, uma vez que a mulher repetidamente levanta seus olhos e cabeça e os abaixa, com um sorriso fixo em seu rosto. Certas qualidades abstratas já se tornam proeminentes. Repentinamente, uma rápida sucessão de imagens é exibida, passando tão rápido por nós para que possamos, no máximo, ver de relance um chapéu, garrafas, um triângulo branco abstrato e outros objetos. Em seguida, é exibida a boca de uma mulher, sorrindo, depois, sem sorrir, e, posteriormente, sorrindo outra vez. O chapéu volta, e a boca sorridente também; depois, aparecem algumas engrenagens girando, seguidas por círculos esféricos próximos à câmera. A mulher no balanço retorna, mas agora de cabeça para baixo **(10.58)**. Esse segmento termina com uma bola brilhante, agora balançando para frente e para trás diretamente na direção da câmera, e somos convidados a comparar seus movimentos aos da mulher no balanço. Depois, confirmamos nossas expectativas de que ela não é uma personagem, mas um objeto, como a garrafa ou a bola brilhante. Isso também é verdadeiro para a boca sorridente, que não sugere uma emoção mas uma forma sendo alterada regularmente. Os formatos dos objetos (um chapéu redondo, garrafas verticais), a direção do movimento (o balanço, a bola brilhante), as texturas (o brilho da bola e das garrafas) e os ritmos dos movimentos dos objetos são qualidades que chamam nossa atenção.



10.58 — *Balé mecânico*.

Com essas expectativas definidas na breve seção introdutória, o filme prossegue para variar seus elementos. O segmento 2 permanece bastante próximo aos elementos apresentados ao começar com outra visão da bola brilhante, agora vista através de um prisma. Seguem outros planos de objetos domésticos, semelhantes à bola, uma vez que também são



10.59 — Em *Balé mecânico*, um plano prismático é reconhecível como a tampa de um pote; seu formato redondo relembra a bola e o chapéu do segmento anterior.



10.60 — Plano recortado em máscara em *Balé mecânico*.



10.61 — *Balé mecânico*: um plano de uma mulher com os olhos abertos.

brilhantes e também são vistos através de um prisma (**10.59**). Aqui está um bom exemplo de como um objeto mundano pode ser retirado de seu contexto cotidiano e deixado abstrato.

No meio de uma série de planos do prisma, vemos uma rápida rajada de planos, alternando um círculo branco e um triângulo branco. Esse é, ainda, outro padrão que retornará com variações, em intervalos. Essas formas nos convidam a fazer comparações: a tampa do pote também é redonda enquanto as facetas prismáticas são, de alguma forma, triangulares. Durante o resto do segmento 2, vemos mais planos do prisma, intercalados com outra série rápida de círculos e triângulos, seguida por visualizações dos olhos de uma mulher se abrindo e se fechando, os olhos da mulher parcialmente mascarados por formas escuras (**10.60**), e, finalmente, a boca sorrindo/sem sorrir do segmento 1.



10.62 — No último quadro do mesmo plano, os olhos dela estão fechados e o primeiro quadro do próximo plano a mostra de cabeça para baixo.

O segmento 2 confirma ainda mais nossas expectativas de que o filme irá comparar formas, ritmos e texturas. Também começamos a ver um padrão de interrupções-surpresa dos segmentos com rajadas de planos curtos. No segmento 1, as interrupções foram criadas por planos alternando objetos e um único triângulo. Agora, vimos duas vezes um círculo e o triângulo alternando. Para criar relações abstratas, o ritmo da montagem é tão importante quanto o ritmo dos movimentos nos planos singulares.

Balé mecânico oferece um bom exemplo de como os cineastas podem trabalhar além do sistema de montagem em continuidade e criar padrões dinâmicos de planos. Um dos momentos mais engraçados do filme ocorre no segmento 2 e depende de uma correspondência gráfica precisa. Vemos os olhos de uma mulher bem abertos em primeiríssimo plano (**10.61**). Ela os fecha, deixando seu delineador e suas sobrancelhas como arcos escuros contra sua pele branca (**10.62**). Um corte nos apresenta a mesma composição, agora de cabeça para baixo (10.62). Os olhos e as sobrancelhas estão em posições praticamente idênticas, mas invertidos. Quando os olhos aparecem abertos (**10.63**), somos surpreendidos ao encontrar suas posições trocadas. O corte repentino faz com que a cor-



10.63 — Posteriormente, no segundo plano, ela abre os olhos.

respondência seja praticamente imperceptível. Toques divertidos como esse fazem com que o *Balé mecânico* seja tão agradável de assistir atualmente quanto era em sua primeira exibição há 80 anos.

Agora que seus padrões básicos estão bem estabelecidos, o filme introduz variações maiores para jogar com nossas expectativas. O segmento 3 começa com planos de fileiras de discos em formato de pratos que se alternam com formas giratórias remanescentes de uma roda de parque de diversões. Será que os movimentos e as formas redondas serão o princípio central do desenvolvimento nesse segmento? Repentinamente, a câmera mergulha em um escorregador espiralado do parque. Vemos elementos como pés caminhando, carros passando pela câmera e rápidos planos dos carrinhos da parada. Aqui, diferentes ritmos se sucedem e a forma comum parece ser menos importante. Muitos dos objetos são novos, vistos de fora. Após os carros da parada, vemos um plano relativamente longo de um objeto brilhante girando, não em uma visão de prisma, mas pelo menos lembrando a imagem dos utensílios de cozinha vistos antes. O segmento termina com a familiar alternância do círculo e do triângulo.

O segmento 4 nos fornece a comparação mais explícita entre seres humanos e máquinas do filme. Primeiro vemos um escorregador de parque de diversões de cima, que é um elemento do segmento 3. O escorregador é mostrado horizontalmente na tela e, em uma rápida sucessão, a silhueta de um homem passa rapidamente quatro vezes (**10.64**). Isso pode parecer uma continuação da concentração no ritmo do segmento 3, mas em seguida vemos uma peça de máquina, bem na vertical na tela (**10.65**), com um pistão se movimentando para cima e para baixo ritmicamente. Novamente vemos semelhanças — um objeto em forma de tubo com outro objeto se movendo com ele — e diferenças — as composições usando direções opostas —, e quatro movimentos do homem são mostrados em diferentes planos, enquanto a câmera fica estática conforme o pistão se move para cima e para baixo em um plano. Mais planos comparam o *slide* e as partes de máquina, terminando com uma máquina sendo vista através de um prisma.

O círculo e o triângulo alternantes que já conhecemos retornam, mas com diferenças: agora o triângulo às vezes aparece de cabeça para baixo e cada forma permanece na tela por um pouco mais de tempo. O segmento continua com mais partes de máquinas e objetos brilhantes girando; então o padrão da mulher com o olho mascarado é reintroduzido (semelhante a 10.60). Agora os movimentos desse olho são comparados a partes de uma máquina.

O segmento 4 encerra com um dos momentos mais famosos e ousados de *Balé mecânico*. Após um plano de uma peça de máquina girando (**10.66**), vemos sete planos identicamente repetidos de uma lavadeira subindo uma escada e gesticulando (**10.67**). O segmento retorna à boca



10.64 — Em *Balé mecânico*, uma composição fortemente horizontal é contrastada com...



10.65 — ...uma fortemente vertical.



10.66 — *Balé mecânico* corta de uma peça de máquina...



10.67 — ...para repetições mecânicas dos movimentos de uma mulher.

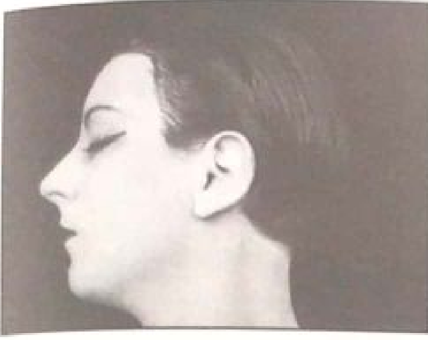
sorridente, e então mostra mais onze repetições do mesmo plano da lavadeira, um plano de um grande pistão e mais cinco repetições do plano da lavadeira. A repetição insistente faz com que os movimentos da mulher sejam tão precisos quanto os da máquina. Embora ela seja vista em um lugar real, não podemos vê-la como uma personagem, mas precisamos nos concentrar nos ritmos de seus movimentos. O segmento 4 é bastante diferente dos anteriores, mas traz novamente os motivos: O prisma retorna brevemente (do segmento 2), os objetos brilhantes girando recordam os objetos do segmento 3 e os olhos e a boca da mulher (segmentos 1 e 2), que estavam ausentes no segmento 3, retornam.

O segmento 4 representa o ápice da comparação de objetos mecânicos com as pessoas do filme. Agora, o segmento 5 introduz um forte contraste ao se concentrar em intertítulos impressos. Diferente dos outros segmentos, esse começa com uma tela preta, que gradualmente se revela um cartão preto em que há um zero branco pintado.

Inesperadamente, é exibido um intertítulo: "On a volé un collier de perles de 5 millions" ("Um colar de pérolas foi roubado no valor de 5 milhões"). Em um filme narrativo, isso nos forneceria informações sobre a história, mas os cineastas usaram a linguagem impressa como mais um padrão visual para variação rítmica. Seguem vários planos rápidos, com grandes zeros — às vezes, um, às vezes três — aparecendo e desaparecendo, diminuindo e aumentando. Partes do intertítulo aparecem isoladas ("on a volé"), participando dessa dança de letras. O filme joga com uma ambiguidade: O zero é realmente um "0", é a primeira letra da frase? Ou é parte do número 5.000.000? Ou é uma representação estilizada do próprio colar de pérolas? Além desse tipo de jogo com um trocadilho visual, o zero retoma e varia o padrão de círculo que era tão proeminente no filme.

Ocorrem mais trocadilhos conforme o zero cede espaço para a imagem de um colar de cavalo, que remonta o zero visualmente, mas também se refere à palavra *collier* (que, em francês, pode significar "colar" ou "coleira"). A montagem faz com que a coleira balance em sua própria "dancinha" (10.55) e alterne com os zeros e partes da sentença do intertítulo, às vezes impressas ao contrário, para enfatizar sua função gráfica, e não informativa. Esse segmento é bastante diferente dos anteriores, mas mesmo aqui alguns motivos são repetidos. Exatamente antes de a coleira de cavalo ser introduzida, vemos brevemente o olho mascarado da mulher, e, ao longo dos rápidos *flashes* de intertítulos, um minúsculo plano de uma peça de máquina é inserido.

Após esse ponto, o filme se move em direção às variações que são mais próximas aos elementos dos segmentos de abertura. O segmento 6 nos mostra movimentos rítmicos envolvendo principalmente formas circulares (**10.68, 10.69**). Novamente a comparação da pessoa e do objeto é apresentada. Uma forma circular abstrata aumenta, o que indica que



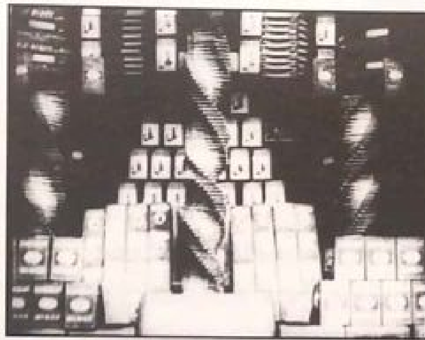
10.68 — A série de formas circulares de *Balé mecânico* começa com a cabeça de uma mulher, olhos fechados, transformando-se...



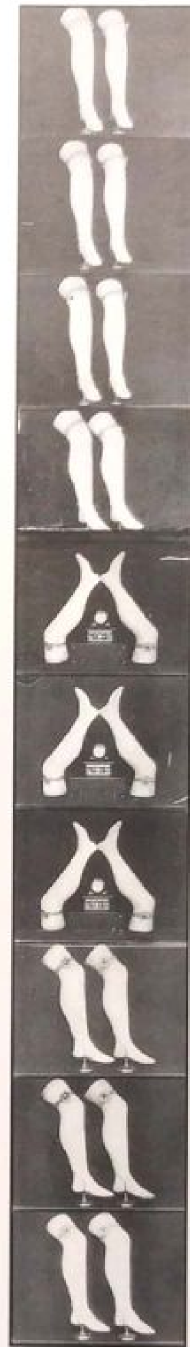
10.69 — ...após isso, vemos uma estátua balançando em direção à câmera e para longe dela.



10.70 — *Balé mecânico*: um breve plano dos utensílios de cozinha.



10.71 — Em *Balé mecânico*, as formas em espiral parecem congelar os movimentos giratórios que constituíram grande parte do filme.



10.72 — Em *Balé mecânico*, planos muito curtos fazem as pernas de manequim "dançarem".

devemos esperar pela recorrência dessa forma. O rosto de uma mulher é mostrado em uma visão de prisma; ela passa um pedaço de papelão com furos em frente ao rosto, com sua expressão continuamente mudando de maneira mecânica. Vemos os círculos e triângulos alternarem novamente, mas dessa vez em quatro tamanhos diferentes. Segue uma rápida série de planos de fileiras de utensílios de cozinha brilhantes (**10.70**) com curtas e rápidas rajadas de filme preto intercaladas. Essa escuridão retoma e faz variar os planos de fundo escuros dos intertítulos no segmento 5. Os potes e outros utensílios brilhantes reintroduzem o padrão presente em todos os segmentos, *exceto* no 5. Esse padrão de fileiras de objetos surgiu no segmento 3, enquanto o movimento de balanço em vários desses planos ecoa o balanço da mulher e a bola brilhante do segmento 1.

O segmento 7 continua com o retorno ao início. Ele começa com um plano de uma vitrine (**10.71**). O padrão do círculo retorna, levando a um conjunto de danças que variam os temas principais. A montagem muito rápida faz com que um par de pernas de manequins dance (**10.72**); depois as pernas começam a girar nos planos. O padrão da bola brilhante retorna, mas agora duas bolas giram em direções opostas. Então, um cha-



10.73 — As formas criam um contraste gráfico em *Balé mecânico*.



10.74 — Em *Balé mecânico*, breves alterações da composição fazem um rosto "concordar".

péu e um sapato se alternam rapidamente (**10.73**), e a montagem cria um efeito abstrato surpreendente. Primeiro, vemos as diferentes formas distintamente, mas, conforme os breves planos continuam a se alternar, observamos as variações. O chapéu muda de posição, e o sapato, às vezes, aponta para uma direção e, às vezes, para outra. O ritmo do corte acelera, e os planos se tornam tão curtos que vemos apenas um único objeto branco pulsando, mudando de um círculo para um losango e vice-versa. Os cineastas usam os contrastes gráficos que criaram para nos deixar cientes do movimento aparente, isto é, de nossa tendência a ver o movimento em uma série de imagens estáticas ligeiramente diferentes. Esse processo faz o cinema possível. (Consulte o Capítulo 1.)

O dueto do sapato e do chapéu é seguido por mais planos da mulher, novamente cortados de maneira que sua face execute vários movimentos artificiais. Duas tomadas minimamente diferentes da face de uma mulher se alternam rapidamente, induzindo-nos a ver a cabeça assentindo (**10.74**). Finalmente, planos rápidos de garrafas fazem com que elas pareçam trocar de posição em um ritmo semelhante a uma dança. Aqui, onde o balé mecânico se torna mais explícito, o filme reúne elementos de seu início e do segmento anterior, onde a recapitulação dos segmentos anteriores teve início. O segmento 7 evita os temas do meio do filme (segmentos 3 a 5), e assim nos dá a sensação de que o filme continuará a se desenvolver e que o ciclo está sendo fechado.

O segmento final deixa esse retorno mais óbvio ao nos mostrar a imagem de Chaplin novamente. Agora, seus movimentos são ainda me-

nos humanos e, ao final, a maioria das peças que o compõem parece desaparecer, deixando a cabeça sozinha na tela. A cabeça girando nos lembra o perfil da mulher (10.68) visto anteriormente. Mas o filme não acabou exatamente. Seu último plano traz de volta a mulher do balanço no segmento 1, agora em pé no mesmo jardim, cheirando uma flor e olhando em volta. Vistos em outro contexto, seus gestos parecem comuns para nós (**10.75**). Mas agora, como Hollis Frampton define (p. 556), o filme nos treinou o suficiente para fazermos a conexão entre esse plano e o que o precedeu. Nossas expectativas estão tão fortemente treinadas para ver o movimento rítmico mecânico no qual provavelmente veremos seus sorrisos e gestos da cabeça como *não* naturais, como outros motivos que vimos no filme. Léger e Murphy encerram seu filme abstrato enfatizando o quanto eles mudaram nossa percepção de objetos e pessoas comuns.



10.75 — O plano final de *Balé mecânico*.

Forma associativa — Muitos filmes experimentais se inspiram em uma série poética de transições que criam o que podemos chamar de **forma associativa**. O sistema da forma associativa sugere ideias e qualidades expressivas ao agrupar imagens que podem não ter nenhuma conexão lógica imediata. Mas, exatamente pelo fato de imagens e sons serem justapostos, somos estimulados a procurar por alguma conexão, uma *associação* que os ligue.

Koyaanisqatsi, de Godfrey Reggio, é um claro exemplo da forma associativa. O filme é constituído por planos de coisas bastante diferentes, aviões e morros, metrôs e nuvens, foguetes e pedestres. Em certo ponto, sequências de salsichas são retiradas de uma máquina e colocadas em uma linha de montagem. Então, Reggio corta para planos em câmera rápida de viajantes andando em escadas rolantes. A justaposição não possui conexão narrativa e as qualidades pictóricas não são tão enfatizadas quanto seriam em *Balé mecânico*. Em vez disso, os planos evocam uma ideia de uniformidade impessoal da rotina, talvez sugerindo que a vida moderna transforma as pessoas em unidades padronizadas. O cineasta criou uma associação entre coisas diferentes.

Koyaanisqatsi ilustra as qualidades exclusivas da forma associativa. O filme certamente apresenta um processo, mas não conta uma história na forma do cinema narrativo. Ele não oferece personagens permanentes, conexões causais específicas e ordem temporal entre os planos. O filme tem um ponto de vista, talvez vários, mas não tenta nos convencer dele através de um argumento, fornecendo razões e evidências para nos levar a uma conclusão. Não há uma narração em voz *over*, como em *O rio*, para definir os problemas e organizar evidências. O filme também não explora um conjunto de categorias claramente definido. Ele se concentra na natureza majestosa e na tecnologia destrutiva, em ideias muito soltas e abertas. Mas *Koyaanisqatsi* não é puramente um exercício pictórico,

na maneira da forma abstrata. As conexões que fazemos entre suas imagens às vezes envolvem qualidades visuais, mas essas qualidades são associadas com conceitos e emoções mais amplos.

Esse processo é, de alguma maneira, comparável às técnicas de metáfora e semelhança usadas na poesia lírica. Quando o poeta Robert Burns diz: "Meu amor é como uma rosa vermelha", não chegamos à conclusão de que seu amor é espinhoso ao toque, vermelho brilhante ou vulnerável a pulgões. Em vez disso, procuramos por possíveis relações conceituais, e a beleza da rosa é a razão mais provável para a comparação.

Um processo semelhante ocorre em filmes associativos. Aqui as imagens e conexões metafóricas que a poesia passa através da linguagem são apresentadas de uma maneira mais direta. Um cineasta pode filmar a mulher amada em um jardim e sugerir, pela justaposição visual, que ela é como as flores que a cercam. (De fato, esse pode ser um significado implícito que os espectadores poderiam atribuir ao último plano de *Balé mecânico*, caso fosse tirado de contexto.) Alguns críticos poderiam considerar a forma associativa como a forma mais próxima que o cinema pode chegar da poesia lírica.

As imagens usadas na forma associativa podem variar do convencional até as incrivelmente originais, e as conexões conceituais podem estar prontamente aparentes ou absolutamente misteriosas. Essas possibilidades não estão necessariamente ligadas: uma justaposição altamente original deve ter uma implicação conceitual ou emocional óbvia. Novamente, a poesia oferece exemplos. Muitos poemas laudatórios, românticos, patrióticos e religiosos usam sequências de imagens para criar um tom expressivo. Em "America the Beautiful", as imagens dos "vastos céus", da "magnificência das montanhas púrpuras" e da campina frutífera resultam na sugestão do fervor patriótico expresso no refrão "Deus derramou suas bênçãos em ti".

Outro poema poderia ser mais elusivo em seu efeito, fornecendo-nos menos afirmações explícitas das qualidades associativas de suas imagens. O estilo poético japonês chamado *haikai* normalmente justapõe duas imagens em uma breve forma em três linhas para criar uma emoção imediata no leitor. Aqui, por exemplo, está um *haikai* do poeta japonês Kakei:

> A décima primeira lua —
> Cegonhas indiferentes
> Em uma fileira
>
> [The eleventh moon —
> Storks listlessly
> Standing in a row]

As imagens de Kakei são, de alguma forma, secretas, e o propósito ao conectá-las é também misterioso. Ainda assim, se desejamos preencher

essas lacunas com nossa imaginação, como supostamente se deve fazer com o *haikai*, o resultado deve ser um estado de espírito que evoca a quietude de outono, talvez um traço de melancolia. Esse tom não está presente na lua ou nas cegonhas, mas resulta da justaposição das duas imagens.

Até o momento, olhamos para a forma associativa funcionando em um nível de escala bastante pequeno: a justaposição de imagens lado a lado. A forma associativa também cria padrões em larga escala que podem organizar um filme inteiro. Pelo fato de os sistemas formais de associação serem ilimitados em seus assuntos e meios de organização, é impossível definir um conjunto convencional de partes em que um filme associativo se adequaria. Alguns filmes nos mostrarão uma série de imagens agradáveis, enquanto outros podem nos oferecer algumas assustadoras. Ainda assim, podemos começar a entender a forma associativa ao observar que normalmente ela está de acordo com alguns princípios gerais.

Primeiro, o cineasta normalmente agrupa as imagens em conjuntos maiores, e cada um cria uma parte unificada e distinta do filme. Cada grupo de imagens pode, então, contrastar com outros grupos de imagens. Esse princípio de agrupamento também é visto na forma abstrata, como nossa análise de *Balé mecânico* mostra. Segundo, em outros tipos de forma, o filme usa temas repetidos para reforçar as conexões associativas. Terceiro, a forma associativa é muito convidativa à interpretação, à atribuição de sentidos gerais ao filme, como é o caso das explicações ambientalistas de *Koyaanisqatsi*.

As conexões associativas em pequena escala, as partes distintas em grande escala, os motivos repetidos, as dicas para interpretação, todos esses fatores indicam que a organização associativa impõe demandas ao espectador. Essa é a razão pela qual tantos cineastas estão buscando expandir as fronteiras do uso de padrões associativos da forma. Embora a forma associativa possa usar justaposições originais, surpreendentes e, até mesmo, enigmáticas, ela ainda pode provocar uma ideia ou emoção bastante familiar. O ponto explicitado por *Koyaanisqatsi* não é particularmente delicado ou novo. Como em muitos filmes associativos, seu propósito é fazer uma emoção, ou conceito familiar, ser vivida através de novas imagens e justaposições inovadoras.

Outros filmes associativos são mais complexos e evocativos. O cineasta não necessita nos fornecer pistas óbvias para conceitos ou qualidades expressivas. Ele pode apenas criar uma série de combinações incomuns e surpreendentes e deixar que nós encontremos suas relações. Por exemplo, *Scorpio rising*, de Kenneth Anger, associa explicitamente os grupos de motociclistas a grupos religiosos tradicionais e à violência nazista, mas também sugere, mais ardilosamente, que os rituais e as prerrogativas do grupo possuem aspectos homoeróticos. Como outros tipos de filme, a forma associativa pode oferecer significados implícitos ou mais explícitos.

Um exemplo de forma associativa: *A movie* — O filme *A movie*, de Bruce Conner, ilustra como a forma associativa pode nos confrontar com justaposições misteriosas e evocativas, ou criar, ao mesmo tempo, um filme coerente que tenha impacto intenso no espectador.

Conner fez *A movie*, seu primeiro filme, em 1958. Assim como Léger, ele trabalhou com artes plásticas e visuais e ficou conhecido por suas obras de *assemblage*, colagens compostas por diversos objetos encontrados. Conner adotou uma abordagem semelhante no cinema. Normalmente ele usava sequências de antigos noticiários, filmes de Hollywood, pornografia *soft-core* e semelhantes. Ao trabalhar no gênero *found-footage*, Conner justapôs dois planos de origens absolutamente diferentes. Quando vemos os dois planos juntos, tentamos encontrar alguma conexão entre eles. A partir de uma série de justaposições, nossa atividade pode criar uma emoção ou conceito geral.

A movie usa um acompanhamento musical que ajuda a estabelecer essas emoções e ideias. Da mesma forma que com as imagens, Conner selecionou músicas já existentes: três peças do famoso poema sinfônico de Respighi "Pini di Roma". A música é importante para a forma do filme, uma vez que ele possui seções distintas. Além disso, a atmosfera de cada segmento é diferente e a música corresponde a essa atmosfera. O início do que identificaremos como o segmento 3, mostrando uma mulher carregando totens, o acidente do dirigível Hindenburg e alguns acrobatas ousados, ganha seu efeito sinistro em grande parte pela partitura lúgubre. Da mesma forma, a música que toca durante o segmento 4 acompanha uma sequência de desastres terríveis em uma fúria apocalíptica profunda. O uso de "Pini di Roma" por Conner mostra vividamente como a forma associativa pode tanto criar ideias gerais quanto efeitos emocionais intensos.

Podemos dividir *A movie* em quatro segmentos de larga escala. Cada segmento consiste em imagens relacionadas, marcadas a partir de outros segmentos por uma ideia expressiva compartilhada e por um acompanhamento musical distinto.

1. Uma parte introdutória com o título do filme, o nome do diretor e as marcas do operador cinematográfico.
2. Música rápida e dinâmica com imagens de animais e veículos em movimento na terra.
3. Uma seção mais misteriosa e tensa enfatizando objetos precariamente equilibrados no ar e na água.
4. Imagens assustadoras de desastres e guerra intercaladas com planos mais misteriosos e líricos.

Em apenas 12 minutos, *A movie* nos faz percorrer um caminho de ideias e qualidades carregadas emocionalmente. Ele também cria uma

sequência de desenvolvimento distinta. Nos segmentos de 2 a 4, muitos planos enfatizam acidentes ou ações agressivas e, enquanto alguns deles parecem ser engraçados ou triviais a princípio, eles gradualmente se acumulam e se tornam mais sérios. No segmento 4, uma série de cenas de guerra e desastres naturais apresenta uma visão praticamente apocalíptica. O tom de *A movie* finalmente se acalma com suas cenas finais submersas.

"Parte da criação da sequência sobre a qual você está pensando ocorreu durante o processo de coleta do filme. Cortei pequenas partes de filmes e as reuni em um grande rolo. Às vezes, quando uno uma pequena parte do filme a outra, eu encontro uma relação na qual nunca teria pensado conscientemente, porque isso não cria uma continuidade lógica ou não se ajusta ao meu conceito de como montar um filme."

— Bruce Conner, cineasta experimental

Segmento 1 — Esse segmento faz muito mais além de fornecer o título e o nome do cineasta e, por essa razão, nós o enumeramos como o primeiro segmento em vez de separá-lo como uma sequência de créditos. Primeiro, vemos uma tarja preta vazia; durante a duração dessa tarja preta a abertura rápida de "Pini di Roma" é reproduzida. Isso enfatiza a importância da música no filme, uma vez que a ouvimos antes de ver qualquer imagem. Então as palavras "Bruce Conner" são exibidas, permanecendo na tela por vários segundos. Pelo fato de não precisarmos de muito tempo para ler o nome, podemos começar a sentir que o filme irá alegremente frustrar nossas expectativas.

Após o nome, vemos mais tarjas pretas, depois uma tarja branca, então um efeito de tremulação sutil [*flicker*] rapidamente alterna dois quadros com a palavra "A" ["Um"] com uma tarja branca e, finalmente, a palavra "Movie" ["Filme"]. A palavra "By" ["de"] aparece, com mais quadros brancos, e, então, "Bruce Conner", como antes. Agora uma tarja preta aparece, com marcas que normalmente surgem na parte inicial da película, mas raramente são projetadas na tela para que o público veja: marcas de colagem, pontos e outros sinais. Então, repentinamente, o texto "End of part four" ["Final da parte quatro"] pisca na tela.

Podemos pensar que Conner está simplesmente jogando com as qualidades gráficas dos títulos e das marcas de exibição, como Léger e Murphy fizeram no segmento 5 de *Balé mecânico* com sua dança de intertítulos e zeros. Mas aqui Conner usa imagens com significados convencionais: as marcas e os créditos normalmente sinalizam o início, enquanto "End of part four" implica que já vimos uma porção considerável do filme. Novamente, *A movie* sinaliza que não será um filme comum, pelo menos não será um filme em que as partes seguem uma ordem lógica. Devemos esperar justaposições estranhas. Além disso, o efeito de tremulação [*flicker*] e as marcas na película enfatizam as qualidades características da mídia fílmica nela mesma. O título *A movie* reforça sua referência à mídia, e isso indica que devemos ver essas montagens de planos *como* partes do filme.

A abertura continua com marcas de contagem regressiva, iniciando no "12" e os outros números piscando em intervalos de um segundo — novamente, mais sinais para o operador cinematográfico, mas raramente vistos pelo público. Será *esse* o início então? Mas após o "4", ficamos

surpresos ao ver a primeira imagem em movimento do filme: um plano de nudez de uma mulher tirando suas meias. O plano é bastante gasto, com linhas e arranhões, e supomos que Conner a retirou de um antigo pornô. Aqui, *A movie* nos ajuda a concentrar nossas expectativas ao sugerir que ele envolverá mais sequências com *found footage* desse tipo. Após o plano de nudez, a marca de exibição continua até o "1", e então as palavras "The end" aparecem. Outra piada: esse é o final das marcas, não do filme. Mas até isso não é verdade, uma vez que mais marcas aparecem, com "Movie" ao contrário, mais sinais para o operador cinematográfico e um número "1" repetido, que tremula acompanhando o rápido tempo da música, depois fica negro.

Segmento 2 — Embora a música toque continuamente durante a transição, no segmento 2, começamos a ver um tipo de imagem bastante diferente. Uma série de 12 planos nos mostra índios montados em uma colina, depois perseguindo um vagão de trem que passa rapidamente, sendo possível reconhecer Hopalong Cassidy como um dos caubóis. Mais sequências de filmes antigos são exibidas. Dessa vez um clipe sugerindo uma história que continuará de plano a plano: uma luta entre índios e colonizadores. Mas Conner nos mostra essa cena apenas para se referir brevemente ao tipo de filme convencional que ele *não* está fazendo (**10.76, 10.77**). A associação aqui parece suficientemente clara; vamos de cavalos para mais cavalos, todos em acelerado. A próxima mudança, que vai mostrar imagens da cavalaria, confirma essa associação entre veículos puxados por cavalos.



10.76 — Em *A movie*, de um plano de cavalos galopantes levando uma carroça, Conner corta para...



10.77 — ...cavalos parecidos, mas agora levando um carro do corpo de bombeiros em uma rua da cidade.

Segue-se um plano tremido de um elefante sendo agredido. Agora precisamos expandir nossas associações para explicar isso: talvez a ligação seja feita através de uma série de animais se movendo rapidamente. Parece ser seguro assumir isso, já que vemos mais dois planos de pernas de cavalos correndo. Mas o próximo plano mostra as rodas de uma locomotiva ganhando velocidade. Devemos generalizar os termos da associação ainda mais — o rápido movimento dos animais e veículos na terra. (A ideia de "na terra" pode não parecer importante nesse ponto, mas irá se tornar significativa no contraste com os segmentos posteriores, que frequentemente enfatizam o ar e a água.) A próxima série de planos, repetindo esses motivos e introduzindo um tanque militar, parece confirmar a ideia geral do movimento acelerado.

A montagem de Conner cria o efeito de uma massa acelerada de atividade através de uma simples convenção: direção comum da tela. Os animais e veículos se movem da esquerda para a direita, ou vêm diretamente para a câmera, criando planos que são reunidos na continuidade tradicional (10.76, 10.77). O efeito é sugerir uma pressa colossal em direção a um único objetivo. A impossibilidade dessa justaposição é divertida, mas também sugere que os seres humanos, os animais e as máqui-

nas foram pegos em uma vigorosa corrida planetária — mas qual é o objetivo? A urgência dessa sequência é exaltada por correspondências gráficas sobre objetos indo na direção do espectador (**10.78, 10.79**).

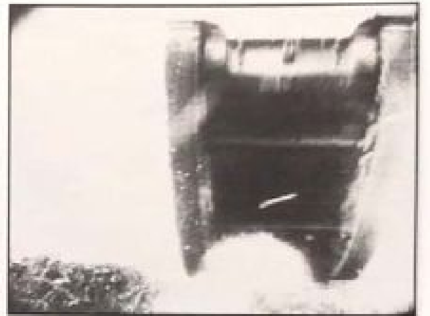
Esse sentimento de atividade frenética continua na próxima parte do segmento 2, que vai do tanque a uma série de planos de corridas de carros acelerando nas pistas. Uma vez que esses planos inicialmente confirmam nossas expectativas sobre os veículos e animais em movimento, eles são menos desafiadores para nós, a princípio. Então, um carro de corrida sofre um acidente, seguido por outros dois acidentes semelhantes, e o segmento termina com a longa e espetacular queda de um carro antigo de um penhasco. A sensação de movimento se torna menos engraçada e estimulante e mais descontrolada e assustadora. O tom de diversão virou um tom de choque e horror diante de tanta devastação. Novamente, esse efeito é criado pela coordenação justa do corte, da música e do movimento no quadro. Por exemplo, o aumento gradual frenético nas notas musicais acompanha a sequência de acidentes dos carros de corrida. Frases dissonantes e estridentes começam a pontuar a música em intervalos regulares e Conner edita os tempos de cada uma para coincidir com um acidente de carro. A energia maníaca da corrida tumultuosa se tornou imprudente e autodestrutiva.

Durante os acidentes, a música chegou a um clímax frenético e é abruptamente cortada quando o título "The end" pisca na tela. Essa paródia de encerramento de um filme convencional sugere que os acidentes resultaram de todo aquele movimento acelerado de antes no segmento. Nesse ponto, podemos começar a acreditar que esse era o tom subjacente de agressão e perigo do início: os índios em ataque, a cavalaria, o elefante agredido, o tanque etc. Esse elemento será intensificado nos segmentos 3 e 4.

Segmento 3 — Mais tarjas pretas continuam a transição estabelecida pelo título "The end" e há uma pausa antes de a música do segmento 3 começar. (Como na abertura do filme, ela toca primeiramente na escuridão.) Mas dessa vez a música é lenta, triste e brevemente sinistra. O título "Movie" e mais tarjas pretas nos levam a uma série de planos muito diferentes dos do segmento 2. Duas mulheres polinésias carregam grandes objetos semelhantes a totens em suas cabeças. Uma tarja e um título interrompem novamente, introduzindo uma série de planos de um grande dirigível em voo (**10.80**) e um casal de acrobatas se apresentando em uma pequena plataforma e na corda bamba acima da rua (**10.81**). Se a mulher e o dirigível são associados através do equilíbrio, o dirigível está ligado aos acrobatas não apenas por isso, mas também por uma ênfase nas alturas e no perigo. Essa parte do segmento termina com um plano de um pequeno avião descendo através de nuvens felpudas, como se tivesse perdido o equilíbrio e estivesse caindo. A música lenta e sinistra



10.78 — Uma correspondência gráfica em *A movie* relaciona uma carroça...



10.79 — ...e um tanque.



10.80 — *A movie*: imagens de alturas...



10.81 — ...e perigo.

nos indica como reagir a esses objetos flutuando e em queda. Sem a música, podemos tomá-las como líricas, mas, no contexto, elas sugerem uma vaga ameaça. Essa passagem termina com mais títulos: "A", "Movie", "By" e "Bruce Conner", seguidos por uma tarja preta.

A próxima parte do segmento começa com uma aparente incongruência entre a música e a imagem. Uma série de planos mostra partes de um submarino, incluindo um oficial olhando pelo periscópio (6.36). O próximo plano parece sugerir que ele vê uma mulher vestida com um biquíni (6.37). Esse plano recupera o motivo de filme pornô do segmento 1 e aponta o paradoxo dessa justaposição. Sabemos que os planos do oficial e da mulher são de filmes diferentes, mas, ao mesmo tempo, não conseguimos deixar de interpretá-los num fluxo, mostrando ele olhando para ela, e, assim, achamos o momento cômico. Como as partes anteriores do filme nos lembraram de sequências com créditos intermináveis, talvez essa faça uma piada da montagem ponto de vista e do efeito Kuleshov.

O mesmo princípio fundamenta os próximos planos, já que o oficial ordena o disparo de um torpedo e o vemos aparentemente correndo na direção da mulher, criando um trocadilho sexual. Isso também é engraçado porque seu resultado parece ser um orgasmo atômico. Mas, como no primeiro segmento, há uma conotação de ameaça e agressão — agora especificamente uma agressão sexual — nessas imagens. Elas vão rapidamente do humor ao desastre à medida que mais planos do cogumelo atômico entrecortam a piada. Além disso, a música que toca na série submarino-mulher é lenta, calma e etérea — *não* apropriada para a piada erótica, mas mais adequada para as imagens das explosões das bombas.

A música nos leva a uma série de planos de ondas e movimentos semelhantes a ondas que parecem resultar da bomba: um navio engolido por neblina ou fumaça, surfistas e equipes de remos esgotados pelas ondas pesadas, esquiadores aquáticos e barqueiros caindo durante as acrobacias. Durante essa sequência, a qualidade etérea da música rende-se a uma melodia lenta, com um tempo dinâmico, tocada em instrumentos de cordas baixos, e isso cria um tom mais sinistro. Os primeiros acidentes parecem triviais, como os esquiadores aquáticos caindo. Mas gradualmente as coisas se tornam mais perturbadoras. Um condutor de barco a motor avança com dificuldade em uma pilha de detritos e é arremessado.



10.82 — Uma imagem inexplicavelmente grotesca de *A movie*.

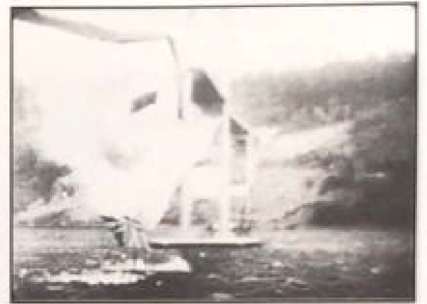
Abruptamente, são vistas pessoas andando em bicicletas estranhas (**10.82**). O movimento do barco para as bicicletas nos tira rapidamente da série de acidentes para uma sequência de planos mostrando pessoas deliberadamente fazendo coisas que parecem grotescas. Planos adicionais mostram motociclistas dirigindo através da lama e um avião tentando pousar em um lago que vira bruscamente.

Todo o segmento se desenvolve firmemente, introduzindo a tensão no início e, então, justapõe o humorístico (a cena submarino-mulher) com o desastroso (a bomba) e acidentes triviais com ações grotescas. A

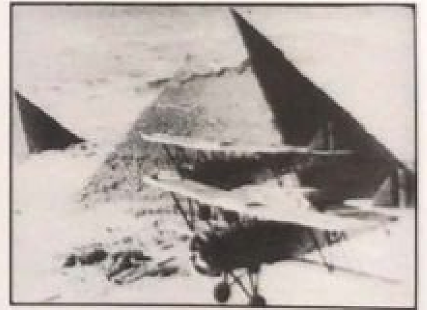
sequência termina de uma maneira estranha: a tarja preta aparece após o acidente do avião, com a música intensificando em direção ao clímax. Isso é seguido por uma visão próxima de Theodore Roosevelt falando vigorosamente, aparentemente com raiva, com os dentes expostos (**10.83**). Imediatamente, segue um plano de uma ponte pênsil desmoronando, com a música crescendo conforme as partes caem (**10.84**) e, então, reduzindo. Embora esses planos sejam difíceis de interpretar, a associação dos desastres causados pelo homem com um dos presidentes americanos mais beligerantes parece relacionar até a ponte em ruínas à agressão humana, especialmente a política.


10.83 — Nesse enigmático plano de *A movie*, Roosevelt fala vigorosamente, aparentemente com raiva, com os dentes expostos.

Segmento 4 — Novamente, *A movie* marca seus segmentos claramente, com a tarja preta outra vez acompanhando a abertura da terceira parte de "Pini di Roma". Um gongo assustador e acordes lentos e baixos criam um estado de espírito distintamente sinistro. Os segmentos 2 e 3 foram criados com base em acidentes e desastres. Agora o segmento 4 começa com uma série de imagens de aviões militares sendo jogados do céu e disparando no solo, seguidas por uma série de explosões contra o céu escuro.


10.84 — Uma ponte em colapso em *A movie*.

No entanto, a próxima passagem justapõe planos de desastres com alguns planos que estão inexplicavelmente nesse contexto. Todas as imagens de aviões e explosões parecem estar associadas à guerra e a desastres. Agora vemos dois aviões voando sobre uma pirâmide egípcia (**10.85**). Como fizemos com muitas das justaposições anteriores, devemos mudar abruptamente nossas suposições sobre como esses planos se relacionam entre si, uma vez que agora vemos aviões não militares. Mas imediatamente dois planos de um vulcão em erupção aparecem. Claramente, a conexão entre eles e o plano anterior é criada principalmente pela similaridade pictórica de montanhas e pirâmides. Voltamos aos desastres? Aparentemente não, pois a seguir vemos uma elaborada cerimônia em uma igreja e todas as nossas expectativas são frustradas. Mas o motivo do desastre retorna mais forte do que nunca: o dirigível *Hindenburg* em chamas, tanques, mais acidentes em corridas de carros e corpos caindo.


10.85 — *A movie*.

Todas essas imagens criam tensão, mas nos próximos planos nós vemos pessoas saltando de paraquedas de um avião. Curiosamente, essa ação não é ameaçadora e as pessoas aqui não são feridas. Ainda no contexto dos acidentes anteriores e pela música sombria, começamos a esperar algum tipo de desastre como o assunto mais provável de cada plano. Agora, até mesmo essas ações inocentes parecem ser ameaçadoras e, novamente, podem ser vistas como relacionadas à agressão militar e política.

A próxima série de planos é igualmente inocente em si, mas impõe insinuações misteriosas e sinistras como parte do segmento geral. Vemos um balão em chamas flutuando para a terra, nos lembrando da sequência do dirigível flutuante e do *Hindenburg*. Planos de palmeiras, gados e



10.86 — Um breve momento de paz em *A movie*.

outras imagens são exibidos na sequência, sugerindo algum cenário idílico da África ou do Oriente Médio (**10.86**). Essa breve pausa, no entanto, leva a um dos momentos mais surpreendentes e lúgubres do filme: três planos de uma ponte se entortando e contorcendo como se fosse sacudida por uma mão gigante (**10.87**). Isso é seguido pelas imagens de desastres mais intensas em todo o filme, incluindo o *Hindenburg* em chamas: um navio afundando (**10.88**), a execução de um pelotão de fuzilamento, corpos pendurados em andaimes, soldados mortos e o cogumelo atômico. Um plano de um elefante morto e caçadores introduz uma breve série de planos de africanos sofrendo. A música é elevada, tornando-se consistentemente menos sombria e mais triunfante, com fanfarras de instrumentos de sopro.



10.87 — *A movie*: uma imagem assustadora de uma ponte entortando.

Após a climática série de planos de desastres, o tom muda mais uma vez. Uma série relativamente longa de planos submarinos segue um mergulhador. Ele explora um navio naufragado incrustado com cirrípedes (**10.89**). Isso relembra os desastres que acabamos de testemunhar, especialmente o navio afundando (10.88). A música evolui para um clímax triunfante conforme o mergulhador nada para o interior do navio. O filme termina com um acorde musical longamente sustentado com mais tarja preta e um plano final voltado para cima, em direção à superfície do mar. Ironicamente, não é exibido o título "The end" nesse momento.

A movie nos levou por sua sequência disparatada de filmagens quase totalmente através de associações. Não há argumento sobre por que devemos achar essas imagens perturbadoras ou por que devemos relacionar vulcões e terremotos a agressão sexual e militar. Não há semelhanças categóricas entre várias das coisas justapostas e nenhuma história é contada sobre elas. Ocasionalmente, Conner usa qualidades abstratas para comparar objetos, mas essa é apenas uma estratégia em pequena escala, não uma que organiza o filme todo.



10.88 — *A movie*: mais desastres, como um navio afundando.

Ao criar suas associações, *A movie* usa os princípios formais familiares da repetição e da variação. Embora as imagens venham de filmes diferentes, determinados elementos são repetidos, como a série de planos de cavalos no segmento 1 ou os diferentes aviões. Essas repetições criam motivos que ajudam a unificar o filme todo.

Além disso, esses motivos retornam em um padrão distinto. Vimos como os títulos e as marcas de abertura retornam de alguma maneira em todos os segmentos, e como o plano de "nudez" do segmento 1 é semelhante ao usado na sequência do submarino no segmento 3. Curiosamente, nem um único motivo que aparece no segmento 2 retorna no segmento 3, criando um forte contraste entre os dois. Mas, então, o segmento 4 retoma e trabalha muitos dos motivos dos segmentos 2 e 3. Como em muitos filmes, o final parece se desenvolver e retornar sobre partes anteriores. O elefante morto, os tanques e os carros de corridas remetem à corrida frenética do segmento 2, enquanto as pessoas tribais, o desastre



10.89 — *A movie*: o mergulhador na cena final.

do *Hindenburg*, os aviões, os barcos e o colapso da ponte retomam os motivos iniciados no segmento 3. As justaposições que não possuem relações óbvias se baseiam na repetição, enquanto as obscuras e assustadoras criam o contraste. Dessa forma, Conner criou um trabalho unificado a partir do que parecia ser uma massa disforme de sequências.

O padrão de desenvolvimento também é visivelmente unificado. O segmento 1 é primeiramente agradável e um sentimento de alegria conflitante também persiste em grande parte do segmento 2, até os acidentes de carro. Mas vemos que os assuntos de todos os planos no segmento 2 também podem sugerir agressão e violência e eles estão todos, de alguma maneira, relacionados aos desastres que seguirão. O segmento 3 torna isso mais explícito, mas usa também um pouco de humor e diversão. No segmento 4, a mistura de tons desapareceu bastante e uma sensação de intensificação de ruína a substitui. Agora, mesmo eventos neutros ou estranhos parecem sinistros.

Diferente do mais bem definido *Koyaanisqatsi*, *A movie* contém significados explícitos. As associações em constante alteração de *A movie* nos convidam a refletir sobre uma variedade de significados implícitos. Uma interpretação possível é a de que o filme apresenta as consequências devastadoras de uma energia agressiva desenfreada. Os horrores do mundo moderno — guerra e bomba de hidrogênio — são relacionados a passatempos mais triviais, como esportes e proezas arriscadas. Somos levados a refletir sobre se ambos podem surgir do mesmo impulso, talvez um desejo de morte. Esse impulso pode, por sua vez, estar ligado a objetivos sexuais (motivo pornográfico) e repressão política (as imagens recorrentes de pessoas em países em desenvolvimento).

Outra interpretação possível é a de que o filme faz uma crítica sobre a maneira como o próprio cinema movimenta nossas emoções através de sexo, violência e exibições exóticas. Nesse sentido, *A movie* é "um filme" como qualquer outro, com a importante diferença de que seus desastres e emoções são partes reais de nosso mundo.

E o final? O epílogo do mergulhador também oferece uma ampla gama de significados implícitos. Ele volta ao início no sentido formal: juntamente com o segmento do Hopalong Cassidy, é a ação contínua mais longa que vemos. Ela deve oferecer um tipo de esperança às pessoas, talvez uma fuga dos horrores do mundo. Ou as imagens podem sugerir a morte final da humanidade. Após espoliar o planeta, os seres humanos podem apenas retornar ao oceano primordial.

Como grande parte de *A movie*, o encerramento é ambíguo, dizendo pouco, mas sugerindo muito. Certamente, podemos dizer que ele tem como objetivo relaxar a tensão criada pelos crescentes desastres. A esse respeito, demonstra o poder de um sistema associativo formal: sua habilidade para orientar nossas emoções e estimular nosso pensamento ou simplesmente justapor diferentes imagens e sons.

"Animação não é um gênero, é um meio. E pode expressar qualquer gênero. Acredito que normalmente as pessoas a subestimam: 'Por ser animado, deve ser para crianças.' Não existe outro meio em que as pessoas façam isso."

— Brad Bird, diretor, *Os incríveis* (*The incredibles*)

O filme de animação

A maioria dos documentários e filmes de ficção fotografa pessoas e objetos em espaços tridimensionais em tamanho real. Como vimos, a velocidade-padrão de gravação para tais filmes que utilizam tomadas [*live-action*] é, normalmente, de 24 quadros por segundo.

As *animações* se diferenciam de filmes com tomadas no mundo pelo tipo de trabalho realizado no estágio de produção.

Em vez de filmarem continuamente uma ação em andamento em tempo real, os animadores criam uma série de imagens filmando um quadro de cada vez. Entre a exposição de cada quadro, o animador muda o sujeito sendo fotografado. Patolino não existe para ser filmado, mas uma série de desenhos sutilmente diferentes cuidadosamente planejados e reproduzidos de Patolino pode ser filmada como quadros únicos. Quando projetadas, as imagens criam um movimento ilusório comparável ao dos filmes com tomadas. Qualquer coisa no mundo, ou no universo, que o cineasta possa manipular em uma tomada pode ser animada através de desenhos bidimensionais, objetos tridimensionais ou informações digitais armazenadas em um computador.

Pelo fato de a animação ser equivalente ao filme com tomadas, qualquer tipo de filme que possa ser feito no mundo pode ser feito também usando animações. Há filmes de ficção animados, tanto curtas quanto longas-metragens. Também pode haver documentários animados, normalmente educacionais. A animação fornece uma maneira conveniente de mostrar coisas que normalmente não são visíveis, como a operação interna de máquinas ou alterações extremamente lentas das formações geológicas. Ari Folman levou essa ideia além em seu documentário *Valsa com Bashir* (*Vals im Bashir*). Após entrevistar veteranos do exército israelense, ele procurou representar seus sonhos e recordações em imagens animadas alucinatórias **(10.90)**.



10.90 — Uma imagem de memória recorrente em *Valsa com Bashir* mostra os soldados andando com dificuldade na direção de um bombardeio assustadoramente bonito.



10.91 — Duas *cels* sobrepostas do desenho *Papa-léguas e Coiote*, com o Coiote em uma *cel* e as porções de poeira levantadas em outra.

Com seu potencial para distorção e desenho puro, a animação se presta com prazer também ao cinema experimental. Muitas animações experimentais clássicas utilizam forma abstrata ou associativa. Por exemplo, Oskar Fischinger e Norman McLaren fizeram filmes com uma peça de música selecionada e formas abstratas organizadas que se moviam ao ritmo da trilha sonora. Posteriormente, neste capítulo, iremos examinar um exemplo de animação abstrata em *Fuji*, de Robert Breer.

Há tipos distintos de animação. O mais comum é o da animação *desenhada*. Desde praticamente o início do cinema, os animadores desenharam e fotografaram uma série de imagens de cartuns. Primeiro, eles desenhavam em papel, mas copiar a imagem toda, incluindo o cenário, várias vezes provou ser muito demorado. Durante a década de 1910, os animadores dos estúdios introduziram folhas retangulares de celuloide em branco, apelidadas de **animações por célula** [*cels*]. As personagens e os objetos poderiam ser desenhados em diferentes *cels* e estas poderiam ser sobrepostas como um sanduíche em cima de um cenário opaco pintado. Toda a pilha de animações por célula poderia, então, ser fotografada. As novas animações por célula, mostrando as personagens e os objetos em posições brevemente diferentes, poderiam, então, ser colocadas sobre o mesmo plano de fundo, criando a ilusão de movimento **(10.91)**.

O processo das animações por célula permitiu que os animadores economizassem tempo e dividissem o trabalho em linhas de montagem com pessoas fazendo desenhos, colorindo, fotografando e outras tarefas. Os curtas de cartum mais famosos feitos entre as décadas de 1930 e 1950 foram feitos através de animações por célula. A Warner Bros. criou personagens como Pernalonga, Patolino e Piu-Piu; a Paramount tinha Betty Boop e Popeye; a Disney fez tanto curtas (Mickey Mouse, Pluto, Pateta) quanto longas, começando com *Branca de Neve e os sete anões* (*Snow White and the seven dwarfs*) em 1937.

As animações por célula continuaram bem até a década de 1990, com os cartuns de estúdios com grandes orçamentos adotando a animação total. Essa abordagem cria figuras com pequenos detalhes e proporciona a elas movimentos minúsculos sem repetição. (Consulte 4.133, assim como 5.137-5.139.) Produções mais baratas usam a animação *limitada*, com apenas pequenas seções da imagem se movendo de um quadro para o outro. A animação limitada é usada principalmente na televisão, embora as características teatrais **(10.92)** a tenham explorado para criar imagens planas, como pôsteres.

Alguns animadores independentes continuaram a desenhar em papel. Robert Breer, por exemplo, usa fichas brancas comuns para suas brilhantes animações quase abstratas. Iremos examinar seu *Fuji* em breve.

As *cels* e os desenhos são fotografados, mas um animador pode trabalhar sem câmera também. Ele pode desenhar diretamente no filme, raspá-lo e colar objetos planos nele. Stan Brakhage colou asas de moscas



10.92 — Animação limitada em *Silent möbius*.

na película cinematográfica para criar o *Mothlight*. O animador inovador Norman McLaren criou o *Blinkety blank* ao estampar as imagens quadro a quadro, usando facas, agulhas e lâminas de barbear (**10.93**).

Outro tipo de animação que funciona com imagens bidimensionais envolve *recortes*. Às vezes, os cineastas criam bonecos planos com juntas móveis. Lotte Reiniger se especializou em iluminar a silhueta de seus recortes para criar contos de fadas delicados e confusos, como em **10.94**. Os animadores também podem manipular as imagens recortadas quadro a quadro para criar colagens em movimento. O exuberante *Frank film*, de Frank Mouris, apresenta uma hesitante dança de imagens da cultura popular (**10.95**). Uma forma bastante simples de animação com recortes envolve a combinação de formas planas de papel ou outros materiais para criar imagens ou padrões. As formas rudimentares e as cores não sombreadas de *South Park: maior, melhor e sem cortes* (*South Park: bigger, longer & uncut*), assim como a série de TV original, exibem deliberadamente a animação bruta e mal-acabada de recortes.

"Não se vê com muita frequência animações com modelos que sejam bem iluminados, né? Para mim, isso faz parte do ridículo da história. Eu adoro a ideia de que você está fazendo um suspense e ele todo parece autêntico, mas a personagem principal, na verdade, é um pinguim de plasticina."

— Nick Park, animador, *As calças erradas* (*The wrong trousers*)

Os objetos tridimensionais também podem ser deslocados e deformados quadro a quadro para criar um movimento aparente. A animação de objetos é definida em três categorias intimamente relacionadas: argila, modelo e pixelização. *Animação em argila*, frequentemente chamada de *claymation*, às vezes realmente envolve a modelagem em argila. Mas a plasticina é usada com mais frequência, uma vez que provoca menos sujeira e está disponível em uma gama de cores mais ampla. Os escultores criam objetos e personagens de plasticina e o animador então pressiona o material flexível para alterá-lo brevemente entre as exposições.

Embora a animação em argila tenha sido ocasionalmente usada desde o início do século XX, sua popularidade aumentou muito desde a metade da década de 1970. *Creature comforts*, de Nick Park, parodia os documentários com rostos em primeiro plano ao criar entrevistas cômicas com os habitantes de um zoológico. Sua série "Wallace & Gromit" (*Um grande passeio* [*A grand day out*], *As calças erradas* [*The wrong trousers*], *Tosa completa* [*A close shave*], *Wallace & Gromit: A batalha dos*



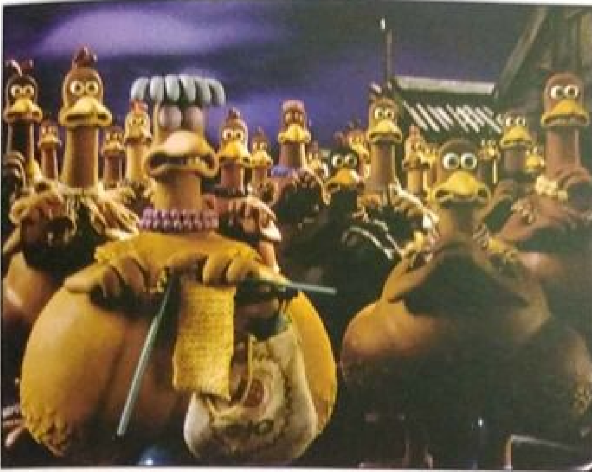
10.93 — Um pássaro quase abstrato, mas reconhecível, entalhado diretamente na emulsão preta em *Blinkety blank*.



10.94 — *As aventuras do Príncipe Achmed* (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, 1926), o primeiro longa-metragem de animação.



10.95 — Objetos domésticos realizam uma dança cômica em *Frank film*.



10.96 — Um aglomerado de galinhas de plasticina em *A fuga das galinhas* (*Chicken run*) recebe uma iluminação hollywoodiana.



10.97 — Em *O estranho mundo de Jack* (*The nightmare before Christmas*), uma tentativa de combinar Halloween e Natal acaba de maneira desastrosa.

vegetais [*Wallace & Gromit: The curse of the were-rabbit*], e *Invenção fantástica* [*A matter of loaf and death*]) e *A fuga das galinhas* (codirigido com Peter Lord; **10.96**) contêm uma movimentação de câmeras e iluminação extraordinariamente complexas.

A *animação com modelo* ou *animação com bonecos* é muitas vezes bastante semelhante à animação em argila. Como seu nome indica, ela envolve o uso de figuras que possam ser movidas, usando cabos ou juntas dobráveis. Historicamente, o mestre dessa forma de animação foi Ladislav Starevich, que, no início da década de 1910, desnorteou os espectadores russos com modelos de insetos realistas encenando dramas e comédias humanos. Os bonecos de Starevich mostram movimentos intricados e expressões faciais detalhadas (4.85). Algumas das personagens principais em seus filmes tinham até 150 faces cambiáveis para produzir diferentes expressões. Talvez o boneco animado mais famoso tenha sido a estrela da versão original de 1933 de *King Kong*, um pequeno boneco flexível de gorila. Caso assista ao *King Kong* com atenção, você poderá ver a pelúcia do gorila ondulando — um pouco dos dedos do animador tocando o boneco conforme o movia quando era exposto. Um dos longas-metragens com bonecos mais famosos dos últimos anos é *O estranho mundo de Jack*, de Tim Burton (**10.97**).



10.98 — Brinquedos animados em *Dreams of toyland*.

Pixelização é um termo aplicado ao movimento quadro a quadro de pessoas e objetos comuns. Por exemplo, em 1908, Arthur Melbourne-Cooper animou brinquedos em um cenário em miniatura para criar densas camadas de movimento em *Dreams of toyland* (**10.98**). Embora os atores geralmente se movimentem livremente e sejam filmados em tempo real, ocasionalmente o animador aplica a pixelização neles. Isto é, o ator congela em uma pose para a exposição de um quadro, então se move brevemente e congela novamente para outro quadro, e assim sucessivamente. O resultado é um movimento não irregular e não natural,

bastante diferente da atuação normal. O animador inovador Norman McLaren usa essa abordagem para contar a história de uma rixa em *Vizinhos* (*Neighbors*) e mostrar um homem lutando para domar um móvel rebelde em *História de uma cadeira* (*A chairy tale*). *As aventuras secretas do Pequeno Polegar* (*The secret adventures of Tom Thumb*), de Dave Borthwick, anima um pequeno boneco de plasticina de Tom, assim como assustadores gigantes representados por atores reais. (Seres humanos passaram pela pixelização mesmo em cenas sem o Tom.)

O *tratamento computadorizado de imagens* revolucionou a animação. Em um nível trivial, o computador realiza as tarefas repetitivas de criar muitas imagens minimamente diferentes, necessárias para provocar a sensação de movimento. No nível criativo, *softwares* podem ser projetados para permitir que os cineastas criem imagens de coisas que não poderiam ser filmadas no mundo real.

As primeiras animações computadorizadas dependiam de intenso trabalho manual e não conseguiam criar composições tridimensionais convincentes. James Whitney usou um computador analógico para gerar padrões abstratos precisos e elaborados para seu *Lapis* (1963-1966), e ainda teve que perfurar cartões manualmente para criar os muitos pontos de luz de cada quadro **(10.99)**.

Somente na década de 1980 a tecnologia de computação avançou o suficiente para ser extensivamente usada na produção de longas. A manipulação gráfica de imagens quadro a quadro requer uma grande quantidade de memória no computador e o primeiro longa-metragem a incluir animação de computação gráfica, *Tron — Uma odisseia eletrônica* (*Tron*, 1982), da Disney, continha apenas 15 minutos de imagens geradas parcialmente por computador do total de seus 96 minutos. Na década de 1990, a Industrial Light & Magic, de George Lucas, a Pixar Animation, de Steve Jobs, e outras empresas desenvolveram bancos de poderosos



10.99 — Um elaborado padrão gerado por computador para *Lapis*.



10.100 — O mundo gerado por computador de *Toy Story*.

computadores e programas complexos para a criação de imagens animadas. As imagens geradas nos computadores são transferidas para o filme seja filmando diretamente um monitor de alta resolução ou usando um *laser* para gravar os *pixels* individuais das imagens em cada quadro. Em 1995, o *Toy Story*, da Pixar, o primeiro longa de animação criado completamente através do computador, foi lançado pela Disney. Ele apresentou a ilusão de um mundo tridimensional habitado por bonecos que, de alguma maneira, lembravam os modelos de plasticina (**10.100**). Em 2000, os programas da Pixar melhoraram a capacidade da animação computadorizada para gerar texturas de superfícies como pelúcia, como demonstrado em *Monstros S.A.* (*Monsters, Inc.*).

A animação digital também pode ser usada para simular a aparência de uma animação tradicional por célula. Trabalhar em um computador pode fazer o processo de pintura das cores na **animação por célula** ou a união das várias camadas da imagem ser mais eficiente e consistente. Por exemplo, o mestre da animação por célula do Japão, Hayao Miyazaki, adotou as técnicas de computador para algumas imagens de seu filme de 1997, *Princesa Mononoke* (*Mononoke-Hime*). Miyazaki utilizou-se de *morphing* da composição em várias camadas e da pintura em aproximadamente 100 dos cerca de 1.600 planos totais do filme (**10.101**), e, ainda assim, a diferença com a animação por célula tradicional é praticamente indetectável na tela. (Para saber mais sobre animação japonesa, ou *anime*, veja "Daqui para frente".)

Em 1989, o suspense *O segredo do abismo* (*The abyss*) popularizou a animação digital em longas com tomadas [*live-action*] ao criar uma criatura aquática cintilante. Desde então, a animação digital criou dinossauros para *Jurassic Park — O Parque dos Dinossauros* (*Jurassic Park*) (1.29) e a criatura humanoide realista Gollum em *O Senhor dos Anéis* (*Lord of the Rings*). (Para uma discussão sobre efeitos especiais gerados por computador em filmes *live-action*, veja pp. 64-5.)



10.101 — Em *Princesa Mononoke*, cinco partes da imagem (a grama e a floresta, o caminho e as linhas de movimento, o corpo do Deus Demônio, o sombreamento do Deus Demônio e Ashitaka partindo) foram unidas por computador, resultando em movimentos mais complexos e suaves do que a animação por célula resultaria.

ACESSE O *BLOG*
Comentamos sobre os curtas indicados ao Oscar em 2007 em "Do sell us shorts". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=1930.** E sobre os indicados de 2008, em "Do sell us shorts, the sequel". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=3567.**

"Uma vez um garoto de 6 anos de idade protestou quando eu fui apresentado a ele como o homem que desenhava o Pernalonga: 'Ele não desenha! Ele faz retratos do Pernalonga.'"

— Chuck Jones, animador

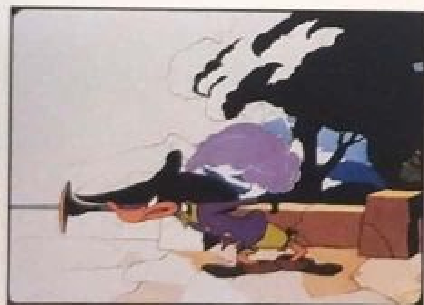
A animação, às vezes, é mesclada com filmes *live-action*. O sucesso precoce de Walt Disney na década de 1920 veio com uma série, *Alice in Cartoonland*, que colocava uma menininha representada por uma atriz em um mundo de desenho em branco e preto. Gene Kelly entrou em um mundo de animações para dançar com Jerry, o rato, em *Marujos do amor* (*Anchors aweigh*). Talvez a combinação mais elaborada de animação e *live-action* tenha sido feita em *Uma cilada para Roger Rabbit* (*Who framed Roger Rabbit*, 5.52).

"Os animadores têm apenas uma coisa em comum. Somos todos obcecados pelo controle. E o que é mais controlável do que o inanimado? É possível controlar cada quadro, mas a um preço. O custo é uma grande parte da sua vida que o demorado processo consome. É como se os objetos sugassem seu tempo e energia para alimentarem suas próprias vidas."

— Simon Pummell, animador

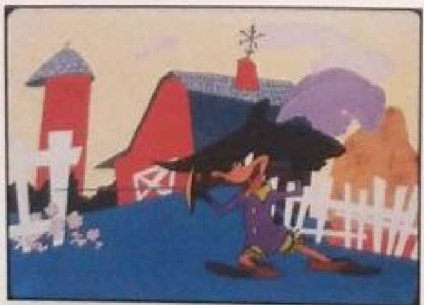
Um exemplo de animação narrativa: *Duck amuck* — Durante a era de ouro dos cartuns curtos de Hollywood, da década de 1930 a 1950, a Disney e a Warner Bros. eram rivais. Os animadores da Disney tinham muito mais recursos à disposição e sua animação era mais elaborada e detalhada do que o estilo mais simples do produto da Warner. Os cartunistas da Warner, apesar de seus orçamentos limitados, reagiram ao explorar a fantasia cômica possível em filmes animados e jogar com o meio de maneiras imaginativas.

Nos cartuns da Warner Bros., as personagens frequentemente falavam com o público ou faziam referência aos animadores e executivos do estúdio. Por exemplo, o produtor da unidade da Warner Leon Schlesinger apareceu em *Você devia estar no cinema* (*You ought to be in pictures*), liberando o Gaguinho de seu contrato para que ele pudesse tentar mudar para os longas *live-action*. O tom dos cartuns da Warner os diferenciava nitidamente do produto da Disney. A ação era mais rápida e violenta. As personagens principais, como Pernalonga e Patolino, eram cínicos perspicazes em vez de altruístas inocentes, como o Mickey Mouse.



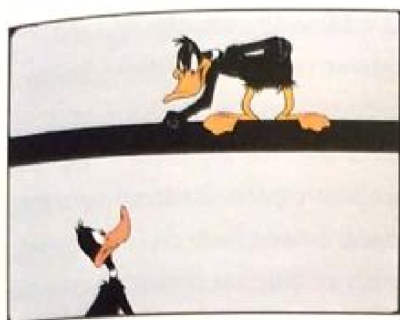
10.102 — No início de *Duck amuck*, o plano de fundo diminui gradualmente até um vazio branco.

Os animadores da Warner testaram vários experimentos ao longo dos anos, mas talvez nenhum tenha sido tão extremo quanto *Duck amuck*, dirigido por Charles M. (Chuck) Jones, em 1953. Atualmente, ele é reconhecido como uma das obras-primas da animação americana. Embora a animação tenha sido feita de acordo com o sistema de Hollywood e use a forma narrativa, ela tem um toque experimental porque pede que o público participe de uma exploração de técnicas da animação por célula.



10.103 — Um plano de fundo inadequado para um valentão aparece no espaço em branco.

Quando o filme começa, parece que Patolino é um valentão, como já aconteceu antes em *The Scarlet Pumpernickel* (1950) — uma paródia de um dos filmes mais famosos da Warner Bros. de Errol Flynn. Os créditos foram escritos em um rolo de papel preso a uma porta de madeira com uma adaga e, quando Patolino é visto pela primeira vez, ele parece ser um mosqueteiro em duelo. Mas quase imediatamente ele se move para a esquerda e ultrapassa o limite do plano de fundo pintado (**10.102**). Patolino fica confuso, pergunta onde está o cenário e sai. Um enorme pincel animado aparece de fora do quadro e pinta um curral (**10.103**). Quando Patolino entra, ainda nos trajes de mosqueteiro, ele fica irritado,



10.104 — Em *Duck amuck*, conforme as imagens aparentemente escorregam no projetor, os pés de Patolino aparecem no topo e sua cabeça na parte inferior.



10.105 — Um lápis saliente no quadro finalmente começa a revelar o perverso animador de *Duck amuck*.



10.106 — Como em muitos outros cartuns da Warner Bros., Pernalonga se vira e fala com o público após triunfar sobre Patolino.

mas troca-os por roupas de fazendeiro. Tais trocas rápidas continuam por todo o filme, com o pincel e uma borracha de lápis adicionando e removendo cenários, roupas, suportes e até mesmo o próprio Patolino, com uma estonteante falta de lógica. Às vezes o som é interrompido ou o filme parece escorregar no projetor, de forma que vemos a linha do quadro no meio da tela **(10.104)**.

Todos esses truques resultam em uma narrativa peculiar. Patolino repetidamente tenta começar uma trama, qualquer uma, e o animador invisível constantemente o frustra. Como resultado, os princípios de progressão de narrativa do filme são incomuns. Primeiro, percebemos gradualmente que o filme está explorando várias convenções e técnicas de animação: planos de fundo pintados, efeitos sonoros, enquadramento, música etc. Segundo, os insultos cometidos contra Patolino se tornam mais extremos e sua frustração aumenta constantemente. Terceiro, um mistério rapidamente vem à tona porque, junto com Patolino, ficamos imaginando quem é o animador perverso e por que ele está atormentando Patolino.

No final, o mistério é resolvido quando o animador explode Patolino com uma bomba e fecha a porta na sua frente **(10.105)**. O próximo plano nos leva para a própria mesa de animação, em que vemos Pernalonga, que era o animador fazendo todos os truques com Patolino. Ele graceja conosco: "Eu não sou ordinário?" **(10.106)**. Para um espectador que nunca tenha visto um cartum da Warner Bros. antes, esse final poderia ser surpreendente. A lógica narrativa de *Duck amuck* depende amplamente de conhecer os traços característicos das duas estrelas. Pernalonga e Patolino frequentemente coestrelaram outros cartuns de Jones e, invariavelmente, o calmo e cruel Pernalonga iria tirar o melhor do hiperativo Patolino.

O uso das técnicas de animação de *Duck amuck* é tão não convencional quanto sua forma narrativa. Pelo fato de a ação acontecer tão rapidamente, podemos não observar, ao assistir pela primeira vez, que, com exceção dos créditos e do familiar *logo* "That's all, folks!", o filme contém



10.107 — Em *Duck amuck*, Patolino está preso sem plano de fundo ou trilha sonora.

apenas quatro planos singulares, três dos quais vêm em rápida sucessão no final. A maior parte do cartum consiste em um único plano longo e contínuo, o equivalente de um plano longo na animação. Ainda assim, os cenários e as situações mudam rapidamente conforme o pincel e o lápis transformam a imagem e Patolino se move para dentro e para fora do quadro. Frequentemente ele aparece contra um plano de fundo completamente branco **(10.107)**. Tais momentos enfatizam o fato de que, na animação por célula, as imagens e os planos de fundo são camadas que podem facilmente ser fotografadas separadamente. Em *Duck amuck*, o único espaço certo é o próprio quadro — uma qualidade bastante diferente dos locais claramente definidos apresentados nos cartuns mais convencionais.

De maneira semelhante, o fluxo temporal se torna distorcido conforme Patolino entra e sai de situações diegéticas, começando uma trama possível apenas para que ela seja interrompida pelo animador misterioso. Patolino continua supondo que ele está no início do cartum, mas o tempo está inexoravelmente passando lá fora, no próprio cartum *Duck amuck*. (Tradicionalmente, os cartuns têm aproximadamente sete minutos para caber na seção de curtas dos programas das casas de cinemas.) Em um momento depois da metade da animação, Patolino grita: "Tudo bem! Vamos começar este filme!". Imediatamente um título "Fim" é exibido, mas Patolino o empurra para o lado e tenta assumir o comando: "Senhoras e senhores, não haverá mais atrasos, então devo tentar entreter vocês da minha própria maneira inigualável", iniciando um número de sapateado contra o plano de fundo vazio.

Duck amuck também joga com o espaço no campo e fora de campo. Muitas das impressionantes transformações que vemos vêm de fora dos limites do quadro. Mais importante, o animador desconhecido ocupa o espaço a partir do qual a câmera fotografa a cena, com o pincel e o lápis vindo de baixo da câmera. Patolino entra e sai frequentemente e o quadro geralmente se move para revelar ou ocultar novas partes do cenário. Quando o som é totalmente silenciado, Patolino pede que ele volte (10.107), e, então, ouvimos um som estridente, como se viesse de um gramofone em algum lugar de fora do quadro tocando um disco gasto. Esse gramofone não visto fornece sons inapropriados — uma metralhadora quando Patolino toca a guitarra, um zurro de burro quando ele a quebra —, o que é uma piada elaborada sobre o fato de, nos filmes de animação, o som nunca ser realmente produzido pelas personagens e objetos vistos na tela.



10.108 — Em *Duck amuck*, Patolino luta para preservar um pouco de espaço enquanto o quadro desmorona sobre ele.

A piada mais espetacular envolvendo o espaço além dos limites da imagem ocorre quando a parte superior do quadro parece desmoronar, escorrendo sobre Patolino como um xarope preto **(10.108)**. Por um momento, temos a situação contraditória de ter o espaço que sabemos que deveria ser invisível fora do quadro, repentinamente visível na tela.

A originalidade de *Duck amuck* o separa das animações de Hollywood mais convencionais. Isso motiva sua interação com o meio através da aderência à forma narrativa, ao gênero comédia e a personagens familiares (Pernalonga tratando mal Patolino, como de costume). É possível fazer muito mais na exploração do meio da animação desviando-se da dimensão narrativa, como nosso segundo exemplo mostra.

Um exemplo de animação experimental: *Fuji* — Em contraste com a animação fluida de Hollywood, o filme *Fuji* de 1974, de Robert Breer, parece desarticulado e grosseiramente desenhado. Ele não envolve uma narrativa, mas, em vez disso, como *Balé mecânico*, se desenvolve de acordo com princípios da forma abstrata.

Fuji começa sem um título ou créditos, conforme um sino soa três vezes na escuridão. Um corte não leva a uma sequência animada, mas a um plano confuso e tremido através da janela de um trem, com o rosto e os óculos de alguém parcialmente visíveis ao lado em primeiríssimo plano. A distância, vê-se passar o que parece ser plantações de arroz. Esse plano e grande parte do restante do filme são acompanhados pelo som rítmico e tagarela de um trem.

Mais tarjas pretas criam uma transição para uma imagem muito diferente. Contra um plano de fundo branco, duas formas planas, como pedras angulares com cantos arredondados, se alternam quadro a quadro, uma vermelha e a outra verde. O efeito é uma rápida tremulação como se as duas formas coloridas flutuassem sobre o quadro em um padrão aparentemente aleatório. Outro trecho preto introduz um breve plano confuso de um homem vestindo um terno escuro correndo pelo plano em estranho corredor.

Seguem mais tarjas pretas. Então, contra um plano de fundo branco, uma linha irregular se move e muda de forma, brevemente se unindo para formar o acompanhamento bruto dos movimentos de um homem correndo, depois caindo rapidamente em uma linha abstrata e formando novamente um homem correndo. Durante esse plano, as cores mudam e se deslocam rapidamente.

A partir desse jorro de imagens, Breer estimulou nossa curiosidade sobre a que tipo de filme estamos assistindo. Ele também introduziu a maioria dos motivos que serão variados ao longo do filme para criar seus princípios da forma abstrata. Primeiramente, os ruídos e zumbidos regulares do trem estabelecem um ritmo que orientará o movimento na tela. Um efeito de tremulação em que as imagens mudam a cada um ou dois frames será recorrente em grande parte do filme. Mesmo quando a forma permanece na tela por um intervalo maior, sua cor e seu desenho frequentemente se agitam em um ritmo rudimentar.

Tais tentativas de evitar um movimento fluido e de explorar as possibilidades oferecidas por diferentes tipos de desenhos abstratos são

comuns na animação experimental. *Fuji* é diferente, porém, em parte por causa de sua justaposição de sequências *live-action*, com tomadas, e imagens animadas que são rudimentarmente traçadas a partir dos quadros com atores reais. Aqui Breer está manipulando uma técnica comumente usada nos cartuns de Hollywood (e, mais recentemente, nos *animes* [animação japonesa]): rotoscopia. O **rotoscópio** é uma máquina usada para projetar sequências obtidas em tomada, quadro a quadro em uma prancheta, para que o animador possa traçar os esboços das formas. O propósito original da rotoscopia não era fazer com que os personagens no cartum fossem exatamente iguais aos do filme *live-action*, pois de fato suas aparências normalmente são bastante diferentes. De certa forma, os movimentos da personagem normalmente são mais fluidos e naturais se traçados a partir de um modelo real. Os longas de animação da Disney, como *Branca de Neve e os sete anões* e *Cinderela* (*Cinderella*), usaram a rotoscopia amplamente para suas personagens humanas. (A animação digital trabalha com um princípio semelhante, mas usa mapeamento e esboço tridimensional.)

Breer adota a rotoscopia, uma técnica destinada a criar movimentos fluidos, e a usa de uma forma bastante diferente. Primeiro, ele frequentemente esboça apenas parte de uma figura, deixando-a em um plano de fundo vazio em vez de desenhá-la através da animação por célula e combiná-la com o cenário pintado. Em outros casos, ele esboça o plano de fundo em si, em vez das figuras em movimento, como o interior do trem, que aparece em várias cores. Ele também fotografa seus desenhos brutos a lápis, em vez de traçá-los primorosamente nas animações por célula com tinta, como um animador de Hollywood faria. Ao mudar a cor com tanta frequência e ao se mover de imagem para imagem tão rapidamente, a animação de Breer evita toda a noção de fluidez. (Breer usa cartões em branco para seus desenhos, evitando deliberadamente a ilusão de profundidade que a animação por célula pode atingir.)



10.109 — No início de *Fuji*, vemos imagens trêmulas que incluem quadros com filmagens em situação de tomada, embaçadas, no interior de um trem...

A maioria das imagens trêmulas em *Fuji* tem dois quadros, e, nesse caso, Breer pode estar jogando com o fato de que nos cartuns de Hollywood da era dos estúdios, cada conjunto de animações por célula era, na verdade, fotografado em dois quadros em sequência para reduzir o tempo e o trabalho. Nos filmes de Hollywood, o movimento ainda parece ser fluido e contínuo na tela, enquanto Breer cria diferenças tão notáveis entre cada par de quadros que o efeito parece irregular.



10.110 — ...alternadas com quadros singulares de partes dessa mesma vista em desenhos toscos do corpo do condutor.

Talvez o ponto mais ousado esteja em Breer incluir trechos de sequências *live-action*, com tomadas originais, a partir das quais ele cria seus esboços gráficos. Como resultado, somos levados a ver muitas imagens no filme *como* esboços (**10.109**, **10.110**). Na realidade, Breer adotou uma das técnicas de animação mais realistas, a rotoscopia, e a usou para criar uma exploração abstrata e fascinante do movimento e da percepção no cinema.

A seção de abertura de *Fuji* é baseada principalmente em formas derivadas dos interiores do trem. A segunda, a seção mais longa, que constitui o restante do filme, começa com uma série estilizada de visões de uma montanha que supomos, a partir do título, ser o Monte Fuji. Novamente vemos as formas e cores se alterando, mas, como antes, algumas das sequências parecem ter sido traçadas a partir de quadros obtidos através de tomadas. O som do trem continua, e, conforme construções, pontes, postes e campos esparsamente delineados se movem espasmodicamente no primeiro plano, ficamos propensos a assumir que essa vista é uma das imagens de um trem em movimento — apesar de, nesse caso, Breer não alternar sequências desenhadas com sequências obtidas com câmera no mundo [*live-action*] (**10.111**).

"O que me atraiu na sequência foi a montanha no plano de fundo e a possibilidade da perspectiva de movimento no primeiro plano. O filme joga com a profundidade do espaço e o plano da imagem na tela."

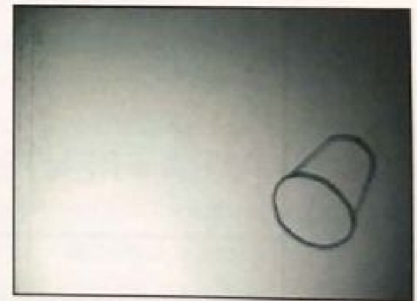
— Robert Breer, animador

A sequência da montanha cria planos em profundidade: os campos e construções no plano intermediário passam, enquanto a montanha distante, ao fundo, permanece no mesmo ponto. Às vezes, cores e formas abstratas aparecem por um quadro ou dois e estamos propensos a percebê-las como se estivessem em primeiríssimo plano, próximas ao trem e, assim, visíveis apenas como um lampejo embaçado. Embora a montanha permaneça no mesmo ponto, seu traço simples e preto frequentemente muda brevemente e a cor muda constantemente, fazendo com que o céu seja ora vermelho, ora azul. O senso fluido de movimento que a sequência por rotoscopia poderia criar é minado, e a montanha estável, na verdade, tremula constantemente. Dessa forma, Breer simultaneamente sugere formas abstratas, planas e com profundidade realista nas imagens.



10.111 — Um desenho simples da vista de uma montanha e a passagem de uma ponte em *Fuji*.

Para enfatizar esse contraste entre a animação convencional e as técnicas abstratas de *Fuji*, Breer inclui um movimento por rotoscópio comum (**10.112**). Essa forma de copo de papel, desenhada com os mais simples indícios de perspectiva, é o único objeto no filme que se movimenta tão fluidamente. No entanto, nós também vemos o copo mudando de cor ou sendo sobreposto sobre as imagens trêmulas mais abstratas da montanha. Em outros momentos, a forma do copo é vista como uma bolha plana colorida. De fato, as formas de pedras angulares redondas próximas do início são versões planas, sem perspectiva, desse copo.



10.112 — A animação mais convencional de *Fuji*: a forma de um copo de papel rolando em um arco contra um plano de fundo branco.

Em outros momentos, a percepção de uma clara perspectiva do copo é repentinamente distorcida por trapezoides oblíquos ou dobrada por linhas retas. Assim, mesmo o mais convencional dos movimentos animados pode ruir nesse espaço pulsante e inconstante. Com esse e vários outros dispositivos, Breer explora e exibe vários dos truques perceptivos nos quais a animação desenhada é baseada. Enquanto *Duck amuck* expõe os poderes exclusivos da animação para criar comédia e esvaziar nossas expectativas narrativas, *Fuji*, um filme experimental, adota as técnicas de animação como seu assunto. O resultado é um filme que pede ao espectador para aproveitar seu desenho abstrato e refletir, também, sobre as possibilidades do cinema animado.

ACESSE O *BLOG*

Criamos o perfil de outro grande animador experimental em "Len Lye, Renaissance Kiwi". Acesse **http://www.davidbordwell.net/blog/?p=1086.**

RESUMO

Na maioria das situações, quando assistimos a um filme, temos alguma ideia de que tipo ele será. Caso estejamos assistindo a um documentário, esperamos aprender algo, talvez de modo que nos entretenha ou comova no processo. Um filme experimental, entretanto, será um desafio, um pouco como um jogo, para descobrirmos seus padrões e estratégias. Filmes de animação que encontramos nos cinemas provavelmente irão nos entreter e divertir.

Ao assistirmos a um documentário, podemos nos perguntar exatamente o que ele está tentando nos dizer. Ele apresenta uma ou mais categorias de coisas? Se sim, como elas estão organizadas? O cineasta está tentando transmitir uma atitude com relação ao tópico? Há partes abstratas ou narrativas que despertam interesse no assunto? Ou o tópico está organizado como um argumento? O cineasta apresenta evidências convincentes ou confia mais no apelo emocional disfarçado de lógica?

Como vimos, filmes experimentais muitas vezes utilizam padrões formais abstratos ou associativos. De vez em quando, é interessante tentar compreender as conexões entre os planos ou os segmentos menores. Há uma similaridade nas formas na tela, nas direções do movimento ou nas cores? Se sim, o filme provavelmente usa a forma abstrata. Mas, caso você perceba outras semelhanças no assunto que se transformem em formas estranhas, mas significativas, provavelmente a forma associativa está sendo usada.

As animações podem apresentar narrativas, veicular informações documentárias ou fazer experimentações com o meio. Na maioria dos casos, entretanto, você deve ser capaz de detectar quais técnicas foram usadas na criação do filme. O movimento na tela é baseado em desenhos ou bonecos em movimentos, figuras de argila, recortes planos ou imagens geradas por computador? Tendo em mente que a maioria das animações são feitas filmando apenas um ou dois quadros de cada vez, você pode imaginar a quantidade de trabalho necessária nesse tipo de cinema.

DAQUI PARA FRENTE

Documentários

Bill Nichols fornece uma visão geral dos tipos de documentários e das questões relacionadas a eles em seu *Introdução ao documentário* (Campinas, Papirus, 2001). Para a história do documentário, veja *Non-fictional film: A critical history*, de Richard Meran Barsam, rev. ed. (Bloomington, Indiana University Press, 1992), e *Documentary: A history of the non-fiction film*, de Erik Barnouw, 2ª ed. (Nova York, Oxford University Press, 1993).

Grande parte dos trabalhos contemporâneos sobre documentários tratou de diferenciar esse modo da ficção. *Representing reality*, de Bill Nichols (Bloomington, Indiana University Press, 1991), explora essa questão. Consulte também *Theorizing documentary*, de Michael Renov (ed.) (Nova York, Routledge, 1993), os ensaios de Noël Carroll e Carl R. Plantinga em *Post-theory: Reconstructing film studies*, de Carroll e David Bordwell (eds.) (Madison, University of Wisconsin Press, 1996), *Rhetoric and representation in nonfiction film* de Plantinga (Cambridge, Cambridge University Press, 1997), e *The search for reality: The art of documentary filmmaking*, de Michael Tobias (ed.) (Studio City, CA, Wiese, 1997).

Para estudos sobre os cineastas de documentários historicamente mais importantes, veja *The Humphrey Jennings reader*, de Kevin Jackson (ed.) (Manchester, England, Carcanet, 1993), *Reality fictions: The films of Frederick Wiseman*, de Thomas W. Benson e Carolyn Anderson (Carbondale, Southern Illinois University Press, 1989), *John Grierson and the national film board: The politics of wartime propaganda*, de Gary Evans (Toronto, University of Toronto Press, 1984), *Robert J. Flaherty: A biography*, de Paul Rotha (Filadélfia, University of Pennsylvania Press, 1983), *Emile de Antonio: Radical filmmaker in Cold War America*, de Randolph Lewis (Madison, University of Wisconsin Press, 2000), e *Emile de Antonio: A reader*, de Douglas Kellner e Dan Streible (eds.) (Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000).

Alan Rosenthal apresenta estudos de caso de vários documentários para televisão e cinema, incluindo *Harlan County, U.S.A.*, de Barbara Koppel, em *The documentary conscience: A casebook in film making* (Berkeley, University of California Press, 1980).

Sobre Roger e eu

Em seu lançamento, *Roger e eu* foi saudado como um dos melhores filmes de 1989, ganhando grandes públicos nos Estados Unidos e no exterior. Ele parecia ser um grande concorrente para um prêmio da academia até uma série de artigos chamar a atenção para o fato de o filme divergir da cronologia real dos eventos. As principais revelações surgiram na entrevista de Harlan Jacobson com o diretor Michael Moore ("Michael and me", *Film comment* 25, 6 [nov.-dez., 1989], pp. 16-30). Essa conversa bem acalorada trata dos diferentes conceitos de precisão do documentário.

Quando contestado por Jacobson sobre a ordem dos eventos, Moore concorda que "a cronologia muda um pouco. É por isso que eu não uso datas no filme" (p. 111). Ele alega que buscou retratar a década de 1980 toda e que a cronologia do filme não tinha a intenção de ser exata. Moore disse também que reorganizar os eventos fez com que o filme ficasse mais divertido e permitiu que ele condensasse uma década em uma duração de exibição manejável.

A polêmica é discutida em "Reflections on *Roger and me*, Michael Moore, and His Critics", de Carley Cohan e Gary Crowdus, na revista *Cinéaste*, 17, 4 (1990), pp. 25-30. Carl Plantinga considera *Roger e eu* um exemplo de um documentário expressivo, uma tendência que também inclui o trabalho de Errol Morris ("The mirror framed: A case for expression in documentary", in *Wide Angle* 13, 2 [abr., 1991], pp. 40-53).

Filmes experimentais

Visionary film: The American avant-garde 1943-1978, de P. Adams Sitney, 3ª ed. (Nova York, Oxford University Press, 2002), *Avant-garde film: Motion studies*, de Scott MacDonald (Cambridge, Cambridge University Press, 1993), e *A line of sight: American avant-garde film since 1965*, de Paul Arthur (Minneapolis, University of Minnesota Press, 2005), são bons estudos gerais sobre o cinema experimental. A antologia *Lovers of cinema: The first American film avant-garde, 1919-1945*, de Jan-Christopher Horak (Madison, University of Wisconsin Press, 1995), trata de um período anterior, frequentemente negligenciado. Ela contém um ensaio de William Moritz, "Americans in Paris: Man Ray and Dudley Murphy", que examina o plano de fundo de *Balé mecânico*. Scott MacDonald publicou suas entrevistas com muitos cineastas de vanguarda recentes e atuais em sua série em cinco volumes *A critical cinema: Interviews with independent filmmakers* (Berkeley, University of California Press, 1988-2006).

Há muitos trabalhos abordando aspectos mais específicos do cinema experimental. O filme *found-footage* é discutido em *Recycled images*, de William C. Wees (Nova York, Anthology Film Archives, 1993), e em *Found footage film*, de Cecilia Hausheer e Christoph Settele (eds.) (Luzern, Viper/zyklop, 1992). Uma tendência importante no cinema de vanguar-

da americano é tratada por Jack Sargeant (ed.) em *Naked lens: Beat cinema* (Londres, Creating Books, 1997). Lauren Rabinovitz discute as cineastas experimentais mulheres em *Points of resistance: Women, power & politics in the New York avant-garde cinema, 1943-71* (Chicago, University of Chicago Press, 1991), incluindo material sobre Maya Deren. Para consultar ensaios que abordam a história dos filmes experimentais gerados por computador por um de seus primeiros profissionais, veja *Experimental cinema in the digital age*, de Malcolm Le Grice (Londres, British Film Institute, 2001).

Muitos dos cineastas experimentais mencionados neste livro foram temas de estudos. Sobre Maya Deren, veja *Essential Deren*, de Bruce R. McPherson (ed.) (Kingston, NY, Docutext, 2005). Veja também *2000 BC: The Bruce Conner story part II*, de Peter Boswell, Joan Rothfuss e Bruce Jenkins (Nova York, Distributed Art Publishers, 1999). (Fiel ao senso de humor de Conner, não há Parte I.) O trabalho de Andy Warhol em várias mídias recebeu extensa cobertura, mas os livros com foco mais direto nos filmes são *Andy Warhol: Film factory*, de Michael O'Pray (ed.) (Londres, British Film Institute, 1989), e *Warhol films*, de Ann Abrahams (Amsterdã, Rongwrong, 1989). Veja também *Anger: The unauthorized biography of Kenneth Anger*, de Bill Landis (Nova York, HarperCollins, 1995), *Snow seen: The films and photographs of Michael Snow*, de Bill Landis (Toronto, Peter Martin, 1980), e "Around Wavelength: The sculpture, film and photo work of Michael Snow", de Philip Monk, em *The Michael Snow project: Visual art 1951-1993* (Toronto, Art Gallery of Ontario, 1994).

Uma análise plano a plano de *Balé mecânico* pode ser encontrada em *The cubist cinema*, de Standish Lawder (Berkeley, University of California Press, 1975).

Animações

O estudo mais abrangente sobre a história da animação até hoje é *Cartoons: One hundred years of cinema animation*, de Giannalberto Bendazzi (Londres, John Libbey, 1994), que é realmente internacional em seu escopo. Donald Crafton se concentra na era dos filmes mudos em seu *Before Mickey: The animated film 1898-1928* (1982; 2ª ed., Chicago, University of Chicago Press, 1993). *Masters of animation*, de John Grant (Nova York, Watson-Guptill, 2001), fornece breves introduções sobre os principais animadores internacionais.

Muitos estudos históricos se concentram na animação de Hollywood, especialmente na era dos curtas produzidos pelos estúdios. Veja *Of mice and magic: A history of American animated cartoons*, de Leonard Maltin (Nova York, New American Library, 1980), e *Hollywood cartoons: American animation in its golden age*, de Michael Barrier (Nova York, Oxford University Press, 1999). Allan Neuwirth apresenta descrições dos bastidores em *Makin' Toons: Inside the most popular animated TV shows and movies* (Nova York, Allworth Press, 2003), que trata da era das animações desde *Uma cilada para Roger Rabbit* (1988). As obras a seguir são boas introduções gerais às várias técnicas de animação, *Animation: A guide to animated film techniques*, de Roger Noake (Londres, MacDonald Orbis, 1988), e *The animation book*, de Kit Laybourne (Nova York, Three Rivers, 1998).

Uma consideração profunda sobre as propriedades artísticas da animação é feita em *Art in motion: Animation aesthetics*, de Kit Laybourne (Sydney, John Libbey, 2007).

Os tipos específicos de animação são tratados em *Experimental animation: An illustrated anthology*, de Robert Russett e Cecile Starr (eds.) (Nova York, Van Nostrand Reinhold, 1976), que contém uma entrevista com Roger Breer, *Shadow puppets, shadow theatres and shadow films*, de Lotte Reiniger (Boston, Publishers Plays, 1970), tratando da animação com silhuetas, e *Clay animation: American highlights 1908 to the present*, de Michael Frearson (Nova York, Twayne, 1994). *Cracking animation: The aardman book of 3-d animation*, de Peter Lord e Brian Sibley (Londres, Thames & Hudson, 2004), trata da animação em argila, e é baseado inteiramente no trabalho da British Firm Aardman, cujas

produções incluem os filmes de "Wallace & Gromit", de Nick Park.

A maioria dos livros sobre animação digital tem o objetivo de ensinar as técnicas aos profissionais aspirantes. *The art of 3d computer animation and effects*, de Isaac V. Kerlow, 4ª ed. (Hoboken, NJ, Wiley, 2009), contém uma introdução histórica e explica como as técnicas que discutimos na Parte 3, como a movimentação de câmera e a iluminação, são simuladas usando programas de computador. O programa de animação de CGI (Computer-generated imagery) mais usado, o Maya, é explicado em *The art of Maya* (que contém também um CD-ROM educativo), 4ª ed. (Sybex, 2007). O *Digital animation*, de Andrew Chong (Lausanne, AVA Publishing, 2008), apresenta uma história das técnicas de computador em filmes e jogos, com várias ilustrações excelentes.

Dentre os trabalhos que tratam de animadores específicos estão *Norman McLaren: Manipulator of movement*, de Valliere T. Richard (Newark, University of Delaware Press, 1982), *Emile Cohl, caricature, and film*, de Donald Crafton (Princeton, NJ, Princeton University Press, 1990), *Dark alchemy: The films of Jan Švankmajer*, de Peter Hames (ed.) (Trowbridge, Wiltshire, England, Flicks Books, 1995), *Tex avery: The MGM years, 1942-1955*, de John Canemaker (Atlanta, Turner, 1996), *The fleischer story*, de Leslie Cabarga (Nova York, Nostalgia Press, 1976), que fala sobre Dave e Max Fleischer (Betty Boop e Popeye), *Chuck Jones: Conversations*, de Maureen Furniss (ed.) (Jackson, University Press of Mississippi, 2005), *The animated man: A life of Walt Disney*, de Mike Barrier (Berkeley, University of California Press, 2007), e *Ray Harryhausen: An animated life*, de Ray Harryhausen e Tony Dalton (Londres, Aurum Press, 2003).

Sempre publicamos textos em *blogs* sobre animação em "Observations on film art and *Film art*". Para saber sobre a situação da animação na indústria cinematográfica, veja "Too many toons? Then why are they making so much money?" em www.davidbordwell.net/blog/?p=338. Especulamos o porquê de longas de animação modernos parecerem melhores do que seus concorrentes *live-action* em "By Annie standards", em www.davidbordwell.net/blog/?p=178.

Sobre o humor nos filmes da Warner Bros. de um dos grandes animadores na época de ouro dos estúdios, veja "Pausing and chirtling: A tribute to Bob Clampett", em www.davidbordwell.net/blog/?p=1991. Oferecemos uma extensa lista de filmes criados pelo Aardman studio (do famoso "Wallace & Gromit") em "Tracking down Aardman creatures", veja www.davidbordwell.net/blog/?p=1795.

O estúdio de animação Pixar foi assunto do *blog* diversas vezes. Sobre montagem na animação digital, veja "Reflections on *Cars*", em www.davidbordwell.net/blog/?p=16, "Rat rapture", em www.davidbordwell.net/ blog/?p=1207, e "A glimpse into the Pixar kitchen", em www.davidbordwell.net/blog/?p=2205. Sobre a Disney, veja "Uncle Walt the artist", em www.davidbordwell.net/blog/?p=247.

Anime japonês

Embora muitos países tenham criado animações, o mercado comercial mundial tem sido dominado há muito tempo pelos cartuns americanos, especialmente pelos da Disney. Até recentemente, a animação era tão cara que apenas as grandes empresas poderiam utilizá-la. Na década de 1970, entretanto, pequenas empresas japonesas surgiram como rivais das empresas de Hollywood. Elas começaram a produzir centenas do que viria a ser conhecido como *anime* [pronuncia-se *animê*], que rapidamente se tornou parte da cultura cinematográfica mundial.

Os filmes foram criados em diversos gêneros. Os empreendimentos de ficção científica, como *Macross*, *Gundam* e *Punhos da estrela do norte* (*Hokuto no ken*), provaram ser especialmente populares, como também as sagas *ciberpunk* pós-apocalípticas, sendo as mais notáveis *Bubblegum crisis* e *Akira*. Houve também comédias de fantasia (*Turma do barulho* [*Urusei Yatsura*], *Ranma ½*), dramas pesados (*Túmulo dos vagalumes* [*Hotaru no haka*]) e filmes infantis com um encanto raramente atingido

pelas impetuosas animações da Disney (de forma especial *O serviço de entregas da Kiki* [*Majo no takkyûbin*] e *Meu amigo Totoro* [*Tonari no Totoro*]). Alguns *animes* desafiam a descrição, incluindo o excêntrico *Project A-Ko* e o mítico erótico *A lenda do demônio* (*Chôjin densetsu Urotsukidôji*).

Desprovidos de capital das grandes empresas dos EUA, os animadores japoneses aprenderam a fazer mais com menos. Eles não poderiam reproduzir os efeitos de profundidade impressionantes e agitados que a Disney preferia, então trabalharam com planos estáticos aprimorados por movimentos singelos: brisas farfalhando um vestido, uma lágrima rolando pela face, ou simplesmente a cintilação nos olhos da personagem. Os diretores também se concentraram nas figuras dos *mechas* (robôs e máquinas gigantes), que, com seus traços espessos e movimentos rígidos, são mais fáceis de animar do que o flexível corpo humano. Quando era necessário animar humanos, os japoneses frequentemente os envolviam em trajes espaciais rígidos (em consequência, transformando-os em robôs) ou os criavam como formas bastante planas, como em histórias em quadrinhos. E muitos trabalhos de *anime* exploram as mudanças sutis nas cores produzidas por luz, líquido, fumaça e reflexos — todas mais fáceis de representar do quem um cenário abundante com figuras.

Alguns *animes* para TV chegaram à televisão na Europa e na América do Norte e *O fantasma do futuro* (*Ghost in the shell*) e *Pokémon: O filme* (*Pokémon: The first movie*) tiveram versões em inglês de sucesso. E o formato de vídeo tem sido a fonte de *anime* para os *otakus* ocidentais (fãs obsessivos), que realizavam convenções e passavam horas *on-line* discutindo sobre seus favoritos. Para obter o histórico, veja *Anime! A beginner's guide to japanese animation* (Londres, Titan, 1993) e *The anime movie guide*, de Helen McCarthy (Londres, Titan, 1996). McCarthy também escreveu um estudo detalhado sobre o criador de Kiki, Totoro, Princesa Mononoki e do fantástico criador de *A viagem de Chihiro*: *Hayao Miyazaki: Master of japanese animation* (Berkeley, CA, Stone Bridge, 1999). Dois livros de referência são *The anime companion: What's japanese in japanese animation?*, de Gilles Poitras (Berkeley, CA, Stone Bridge, 1999), e *The anime encyclopedia: A guide to japanese animeation since 1917*, de Jonathan Clements e Helen McCarthy (Berkeley, CA, Stone Bridge, 2001). O *Animation in Asia and the Pacific*, de John A. Lent (ed.) (Londres, John Libbey, 2001), contém vários ensaios sobre *anime* e outros tipos de animação asiática relacionados.

Websites

www.documentary.org — O *site* da revista *International Documentary*. Uma central de informações sobre o cinema de documentários, com anúncios, notícias sobre festivais e críticas.

dmoz.org/Arts/Movies/Filmmaking/Experimental — Um portal para vários *websites* sobre cinema experimental.

www.hi-beam.net/cgi-bin/flicker.pl — O *website* Flicker é uma central para informações sobre cinema experimental: artistas, filmes e programas que serão lançados em todo o mundo. Os cineastas também podem publicar filmes curtos aqui. O *site* parceiro, Frameworks, **www.hi-beam.net/fw.html**, hospeda discussões longas e em andamento sobre o cinema experimental.

www.keyframeonline.com — Fornece informações sobre vários aspectos da indústria da animação atual.

www.public.iastate.edu/~rllew/animelinks.html — Sobre animação, contém direções para vários *sites* específicos.

www.awn.com/?int_check=yes — Animated World Network, um *site* com diretórios, notícias atuais e artigos relacionados.

www.bcdb.com — The Big Cartoon Database, com informações sobre a animação americana. Um *site* semelhante, **www.toonopedia.com**, inclui dados sobre tirinhas em quadrinhos e revistas em quadrinhos, assim como filmes.

Suplementos de DVD recomendados

Os DVDs de filmes experimentais e documentários raramente incluem suplementos. Dessa forma, para esses dois tipos de filmes, listaremos os principais filmes disponíveis.

Documentário

Os documentários longas-metragens em DVD incluem *4 little girls* (HBO Home Video), *The wild parrots of telegraph hill* (New Video Group), *Camelos também choram* (*The story of the weeping camel*, New Line Home Video), *Eron — Os mais espertos da sala* (*Enron — The smartest guys in the room*) (*Magnolia*; esse disco inclui um suplemento de *making-of*), *The cruise* (Live/Artisan), *O homem urso* (*Grizzly man*) (Lions Gate), *Central Al Jazeera* (*Control room*) (Lions Gate), *Migração alada* (*Winged migration*) (Sony), *A sala de comando* (*The war room*) (MCA Home Video), *Nascidos nos bordéis* (*Born into brothels*) (Thinkfilm), *Os catadores e eu* (*Les glaneurs et la glaneuse*), *The UP series* (1964 em diante, Cenas Inéditas), *Super size me — A dieta do palhaço* (*Super size me*) (Hart Sharp Video), *Carga de sonhos* (*Burden of dreams*) (Videofilmes) e *Sem sol* (*Sans soleil*) (Criterion). Alguns filmes estão reunidos em *Full frame documentary shorts*, volumes de 1 a 5 (New Video Group).

Os documentários clássicos em DVD incluem *Razões para a guerra* (*Why we fight*) (1943, Edi Video), *Memphis Belle — A fortaleza voadora* (1944, Aircraft Films), *Triunfo da vontade* (*Triumph of the will*) (1934, Synapse), *Kon-Tiki* (1951, Image Entertainment), *In the year of the pig* (1969, Homevision), *Point of order!* (1964, New Yorker Video) e *Caixeiro viajante* (1969, Videofilmes). O documentarista pioneiro Robert Flaherty é representado por *Nanook do norte* (*Nanook of the north*) (Criterion) e *Os pescadores de Aran* (*Man of Aran*) (Homevision). *Listen to Britain and other films by Humphrey Jennings* (Image) reúne trabalhos realizados pelo grande cineasta britânico.

Experimentais

Uma extensa pesquisa de 155 filmes em sete discos sobre o cinema experimental é o *Unseen cinema — Early american avant-garde film 1894-1941* (Image Entertainment; um livro com mesmo nome, publicado pela Anthology Film Archives, foi impresso separadamente). Há uma sobreposição nos conteúdos entre este e *Avant garde — Experimental cinema of the 1920s & 1930s* e *Avant-garde 2 — Experimental cinema 1928-1954* (Kino Video), mas o último se concentra predominantemente em filmes europeus. *American treasures IV — Avant-garde film 1947-1986* (Image) contém muitos filmes experimentais clássicos da era pós-guerra. *Um cão andaluz* (*Un chien andalou*, 1928), (Transflux Films) e *A idade do ouro* (*L'Âge d'Or*, 1930, Kino video), de Luis Buñuel, são clássicos surrealistas.

Os filmes experimentais completos disponíveis incluem *Koyaanisqatsi* (MGM), *Berlim: Sinfonia da metrópole* (*Berlin: Symphony of a great city*) (Image Entertainment) e *Um homem com uma câmera* (Image Entertainment).

As coleções do trabalho de experimentalistas individualmente incluem *By Brakhage: An anthology*, com 26 filmes por Stan Brakhage (Criterion; essa coleção também inclui entrevistas com o cineasta), *Maya Deren: Experimental films* (Mystic Fire Video), *The Guy Maddin collection* (Zeitgeist), *The brothers quay collection* (Zeitgeist) e *The films of Kenneth Anger*, vols. 1 e 2 (Fantoma). Os documentários sobre cineastas experimentais incluem *No espelho de Maya Deren* (*In the mirror of Maya Deren*) (Zeitgeist Films) e *Brakhage* (Zeitgeist Films).

Animação

"The making of *Bambi*: A prince is born" discute a técnica e o estilo do desenho. A seção "Art design: Impressions of the forest" inclui uma explicação excelente sobre a câmera multiplano que foi usada para criar efeitos de profundidade nesse e em outros filmes Disney. O trecho "Tricks of the trade" traz mais informações sobre câmera multiplano, discu-

tindo as marcas de profundidade e demonstrando o uso da técnica na abertura de *Bambi*. "Inside the Disney archive" mostra exemplos de animações por célula e planos de fundo, incluindo os extensos planos de fundo usados para simular o movimento da câmera. "*Bambi*: Inside Walt's story meetings" traz atores lendo as transcrições das reuniões da etapa de produção do filme e discutindo uma ampla variedade de possibilidades estilísticas e narrativas conforme as cenas do próprio filme são reproduzidas.

"No strings attached: The making of *Pinocchio*" é outro excelente documentário sobre um clássico da Disney.

"The hatching of *Chicken run*" possui um pouco de informações do histórico da Aardman animation, também responsável pelas séries "Wallace & Gromit" e "Creature Comforts". Ele trata dos detalhes da animação, incluindo como a iluminação em três pontos funciona em uma escala bastante pequena. (O suplemento "Poultry in motion", voltado para crianças, é bem menos informativo.) O DVD de *Wallace & Gromit: A batalha dos vegetais* inclui várias partes informativas e divertidas: "How Wallace and Gromit Went to Hollywood", uma história sobre a carreira do diretor Nick Park na Aardman, "Behind the scenes of 'Wallace & Gromit: The curse of the were-rabbit'", "A day in the life of Aardman: Studio tour" e "How to make a Bunny", uma demonstração de como as figuras de plasticina são criadas.

O DVD de *Os incríveis* contém dois suplementos de *making-of*. O primeiro, "Making-of *The incredibles*", é bem pouco informativo e se concentra principalmente em quão estranha e excêntrica a equipe da Pixar é. O segundo, "More making-of *The incredibles*", é uma visão geral excelente sobre as técnicas básicas para criar um filme de CGI complexo, desde o desenho das personagens, até a iluminação em três pontos e efeitos sonoros.

Alguns animadores importantes foram retratados em suplementos de DVD. "Jir˘í Trnka: Puppet animation master" (*The puppet films of Jir˘í Trnka*) oferece um esboço sobre a carreira do grande animador tcheco. O conjunto de DVDs *Norman McLaren: The collector's edition* contém uma biografia em longa-metragem com muitos clipes: "Creative process: Norman McLaren". McLaren usou tantos métodos imaginativos de cinema que "Creative process" apresenta uma ampla gama de possibilidades de animação.

PARTE 5

Análise crítica de filmes

A crítica não é uma atividade restrita às pessoas que escrevem artigos ou livros sobre filmes. Se você procura entender um filme, está envolvido em um processo de crítica. Você pode não ter certeza, por exemplo, do porquê de uma cena ter sido incluída em um filme; sua busca pela função dessa cena no contexto do todo é um passo inicial em um exame crítico. Pessoas que discutem um filme a que assistiram estão participando da crítica.

Até o momento, examinamos conceitos e definições que devem permitir a um frequentador de cinema analisar um filme sistematicamente. O crítico aborda um filme já sabendo que os padrões formais, como repetições e variações, provavelmente serão importantes e devem ser examinados. O crítico também ficará alerta aos princípios da forma narrativa e não narrativa e atento aos usos diferenciados das diversas técnicas de cinema. O crítico também fundamentará seus argumentos em evidências específicas encontradas no filme.

Até aqui, analisamos todas as técnicas que constituem um filme; também expusemos princípios básicos que governam a forma narrativa ou não narrativa de um filme.

Nossos exemplos e análises mostraram como os elementos de um filme funcionam em um sistema geral. Contudo, a única maneira de conseguir a capacidade de analisar filmes é a prática — assistindo, lendo crítica e escrevendo sobre filmes. Há milhares de jovens escrevendo sobre filmes na internet, então não há desculpa para esperar! Para orientá-lo no tipo de redação que constitui a análise fílmica, concluiremos nossa análise dos filmes como sistemas formais com uma série de breves ensaios a respeito de filmes individuais.

Um analista normalmente examina um filme com algum tipo de propósito em mente. Você talvez queira entender os aspectos desconcertantes de um filme, revelar o processo que criou uma reação agradável ou convencer alguém de que vale a pena ver o filme. Nossa amostragem de análises tem dois propósitos principais. Primeiro, queremos ilustrar como a forma e o estilo cinematográficos atuam juntos em vários filmes. Segundo, buscamos fornecer modelos de análises críticas curtas, exemplares de como um ensaio pode iluminar alguns aspectos do funcionamento de um filme.

Como o analista é limitado por seus propósitos, há pouca chance de sua crítica abranger tudo, de explicar cada faceta de um filme. Como resultado, essas análises não exaurem os filmes. É possível estudar qualquer um deles e encontrar muito mais pontos de interesse do que os que pudemos apresentar aqui. Na verdade, livros inteiros podem ser e foram escritos sobre um único filme, sem exauri-lo.



11 CAPÍTULO

Crítica cinematográfica: Exemplos de análises

Cada uma das quatro seções principais deste capítulo enfatiza diferentes aspectos de diversos filmes. Começamos discutindo três filmes narrativos clássicos: *Jejum de amor* (*His girl friday*), *Intriga internacional* (*North by northwest*) e *Faça a coisa certa* (*Do the right thing*). Uma vez que filmes construídos de maneira clássica são familiares para a maioria dos espectadores, é importante estudar detalhadamente como eles funcionam.

Passamos para três filmes que representam alternativas às normas clássicas. *Acossado* (*À bout de souffle*) vale-se da ambiguidade da motivação da personagem e de trechos de ação errática, todos apresentados por meio de técnicas soltas e informais. Em contraste, *Era uma vez em Tóquio* (*Tokyo monogatari*) usa desvios seletivos das normas clássicas para criar um estilo altamente rigoroso. Em *Amores expressos* (*Chung Hing sam lam*), a expectativa do espectador de que dois grupos de personagens irão convergir é redirecionada para que o foco de interesse sejam os paralelismos narrativos.

Os documentários podem ir além do registro direto e sugerir uma ampla gama de significados. Esta seção considera dois exemplos de como os processos formais e estilísticos podem expandir as implicações de um documentário. O primeiro, *Um homem com uma câmera* (*Chelovek s kino-apparatom*), documenta um dia na vida da União Soviética, mas também celebra o poder do cinema de transformar a realidade. *A tênue linha da morte* (*The thin blue line*) conta a história de um erro de justiça e, ao mesmo tempo, nos convida a refletir sobre as dificuldades de investigar com responsabilidade qualquer crime.

Finalmente, passamos para análises que enfatizam a ideologia social. Nosso primeiro exemplo, *Agora seremos felizes* (*Meet me in St. Louis*), é um filme que aceita uma ideologia dominante e reforça a crença do público nessa ideologia. Em contraste, *Touro indomável* (*Raging bull*) mostra como um filme pode exibir ambiguidade em suas implicações ideológicas.

ACESSE O *BLOG*

Para uma consideração sobre o que fazem os críticos de cinema, incluindo a avaliação, e qual papel a internet desempenha atualmente, veja "In critical condition" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=2315.**

ACESSE O *BLOG*

Para pensamentos sobre a história e a finalidade da crítica cinematográfica, veja "Love isn't all you need" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=4102.**

Poderíamos ter enfatizado diferentes aspectos de muitos desses filmes. *Agora seremos felizes*, por exemplo, é um filme narrativo clássico e poderia ser considerado a partir dessa perspectiva. De maneira semelhante, *Um homem com uma câmera* poderia ser visto como um filme que oferece uma alternativa para a montagem em continuidade clássica. E qualquer um dos filmes apresenta uma posição ideológica que pode ser analisada nela mesma. Nossas escolhas sugerem apenas alguns ângulos de abordagem. As suas próprias atividades críticas revelarão muitos mais.

Essas atividades são o foco do Apêndice deste capítulo. Nele, sugerimos algumas maneiras de preparar, organizar e escrever a análise crítica de um filme. Usamos as amostras de análise a seguir para oferecer exemplos de várias estratégias que você pode empregar em seu próprio texto.

O cinema narrativo clássico

Jejum de amor

1940. Columbia. Dirigido por Howard Hawks. Roteiro de Charles Lederer, baseado na peça *A primeira página* (*The front page*), de Ben Hecht e Charles MacArthur. Fotografia de Joseph Walker. Montado por Gene Harlick. Música de Morris W. Stoloff. Com Cary Grant, Rosalind Russell, Ralph Bellamy, Gene Lockhart, Porter Hall.

A impressão dominante deixada por *Jejum de amor* é a de velocidade: o filme é frequentemente classificado como a comédia sonora mais rápida já feita. Então, vamos diminuir sua velocidade analiticamente. Ao dividirmos o filme em partes e ver como elas se relacionam entre si causal, temporal e espacialmente, podemos sugerir como a forma narrativa clássica e técnicas cinematográficas específicas foram usadas para criar essa experiência de turbilhão.

ACESSE O *BLOG*
Como *Jejum de amor* saiu do anonimato e foi aclamado como obra-prima? Veja "Creating a classic, with a little help from your pirate friends" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=1809.**

Jejum de amor pode ser segmentado em 13 cenas, ambientadas nos seguintes locais: (1) os escritórios do *Morning Post*, (2) o restaurante, (3) a sala de imprensa da Corte Criminal, (4) o escritório de Walter, (5) a cela de Earl Williams, (6) a sala de imprensa, (7) uma prisão de delegacia, (8) a sala de imprensa, (9) o escritório do xerife, (10) a rua fora da prisão, (11) a sala de imprensa, (12) o escritório do xerife e (13) a sala de imprensa. Todas essas cenas são delimitadas por fusões, exceto a transição entre 8 e 9, que é simplesmente um corte.

Nessas cenas, ocorrem unidades menores de ação. A cena 1, que ocupa quase 14 minutos do tempo de tela, apresenta quase todas as personagens principais e dá início a duas linhas do enredo. Ou considere a cena 13: quase todas as personagens principais aparecem na cena, que dura aproximadamente 33 minutos.

Poderíamos dividir as cenas maiores em partes menores com base na mudança das interações das personagens. Assim, a cena 1 contém (a) apresentação do escritório do jornal, (b) o primeiro diálogo entre Hildy e Bruce, (c) a discussão de Walter sobre o passado com Hildy, (d) a conversa de Walter com Duffy sobre o caso de Earl Williams, (e) Hildy dizendo a Walter que se casará novamente e (f) a apresentação de Walter a Bruce. Para compreender a construção de outras cenas longas, você pode dividi-las em segmentos similares. Na verdade, é possível que a sensação um tanto teatral que o filme transmite venha da prática de segmentar as cenas com base nas entradas e saídas das personagens (em vez de mudanças frequentes de local, por exemplo). De qualquer maneira, os padrões de desenvolvimento da interação das personagens contribuem bastante para a balbúrdia e a velocidade do filme.

As cenas funcionam, como poderíamos esperar, para fazer avançar a ação. Como vimos no Capítulo 3 (pp. 149-53), o cinema clássico de Hollywood frequentemente cria uma narrativa em torno de personagens com características definidas, que desejam atingir um objetivo específico. O choque das características contrastantes e dos objetivos conflitantes dessas personagens impele a história para um processo gradual de causa e efeito. *Jejum de amor* possui duas cadeias de causa e efeito:

1. *O romance* — Hildy Johnson quer deixar o trabalho de repórter no jornal e casar com Bruce Baldwin. É o seu objetivo inicial. Mas o editor e ex-marido de Hildy, Walter Burns, tem um objetivo diferente: quer que ela continue sendo sua repórter e se case novamente com ele. Dados esses dois objetivos, as personagens entram em um conflito de várias etapas. Primeiro, Walter seduz Hildy ao prometer um pé de meia para o casal em troca de uma última matéria. Mas Walter também trama roubar Bruce. Ao saber disso, Hildy rasga a matéria. Walter, no entanto, continua a retardar Bruce e acaba por conquistar Hildy de volta por causa do renovado interesse desta pelo trabalho de reportagem. Ela desiste de se casar com Bruce e fica com Walter.
2. *Crime e política* — Earl Williams está prestes a ser enforcado por matar um policial. Os chefes políticos da cidade estão contando com a execução para se reeleger. Esse é o objetivo compartilhado pelo prefeito e pelo xerife. O objetivo de Walter, contudo, é induzir o governador a suspender a execução de Williams e, assim, desbancar o grupo do prefeito nas pesquisas. Por causa da burrice do xerife, Williams foge e é escondido por Hildy e Walter. Enquanto isso, chega a ordem de suspensão de execução do governador; o prefeito suborna o mensageiro para que vá embora. Williams é descoberto, mas o mensageiro retorna com a ordem de suspensão, a tempo de salvar Williams da morte e Walter e Hildy das grades. Presumivelmente, a máquina do prefeito será derrotada nas eleições.

A linha de ação "crime e política" torna-se dependente dos eventos na linha de ação romântica em vários pontos. Walter usa o caso de Williams para reconquistar Hildy, Hildy se dedica à reportagem sobre Williams em vez de voltar para Bruce, a mãe de Bruce revela para a polícia que Walter escondeu Williams e assim por diante. Mais especificamente, a interação das duas linhas de ação altera os objetivos de várias personagens. No caso de Walter, induzir Hildy a escrever a matéria realiza o seu objetivo de constranger os políticos e persuadir Hildy a voltar. Os objetivos de Hildy são mais alterados. Após destruir seu artigo, a decisão de realizar a reportagem sobre a fuga de Earl Williams marca a aceitação do objetivo de Walter. A subsequente disposição para esconder Williams e a indiferença às súplicas de Bruce estabelecem firmemente que seus objetivos estão ligados aos de Walter. Dessa forma, a interação das duas linhas de enredo promove os objetivos de Walter, mas altera radicalmente os de Hildy.

Nessa estrutura geral, a sequência de causa e efeito é complexa e merece uma análise mais detalhada do que permite o espaço disponível aqui. No entanto, considere, por exemplo, como as táticas de protelação de Walter (envolvendo seus cúmplices Duffy, Louie e Angie) estabelecem de várias maneiras cadeias de causa e efeito de curto prazo em si mesmas. Interessante também é a maneira como Bruce é constantemente empurrado para fora do enredo romântico e se torna cada vez mais passivo no entra e sai de delegacias a que é submetido. Nesse aspecto, Earl Williams é sujeitado a uma experiência paralela ao ser manipulado por Hildy, o xerife, o psicólogo e Walter. Também poderíamos considerar a função das personagens secundárias, como Molly Malloy (amor platônico de Williams), a mãe de Bruce, os outros repórteres e, especialmente, Pettibone, o encantador emissário do governador.

"Se você escutar algumas pessoas falando, especialmente em uma cena emocionante, todas falam ao mesmo tempo. Tudo o que é necessário é um pouco de trabalho extra no diálogo. Você insere algumas palavras no início da fala de alguém, algumas no final e elas podem se sobrepor. Isso passa uma sensação de velocidade que na realidade não existe. E você pode fazer as pessoas falarem um pouco mais rápido."

— Howard Hawks, diretor

Poderíamos também observar os ganchos entre uma cena e outra: um evento no final de uma cena torna-se uma causa que conduz a um efeito — o evento que inicia a cena seguinte. Por exemplo, no final da primeira cena, Walter se oferece para levar Bruce e Hildy para almoçar; a cena 2 começa com os três chegando ao restaurante. Isso exemplifica a **linearidade** da narrativa clássica: quase toda cena termina com uma causa pendente, cujo efeito é mostrado no início da cena seguinte. Em *Jejum de amor*, esse padrão linear ajuda a manter o avanço rápido da ação do enredo, definindo rapidamente cada nova cena no final da cena anterior.

A lógica de causa e efeito do filme ilustra ainda outro princípio da estrutura narrativa clássica: o desfecho. Não há nenhum acontecimento sem causa. (Até a chegada de Pettibone não é um caso de sorte, pois sabemos que o governador está sendo pressionado para decidir sobre o caso.) Mais importante, ambas as linhas de ação são claramente resolvidas no final: Williams é salvo e os políticos são arruinados. Bruce, ao voltar para casa com sua mãe, deixa Walter e Hildy se preparando para uma segunda lua de mel, não menos agitada do que a primeira.

No que se refere à causalidade, é o suficiente. E o tempo narrativo? O cinema clássico de Hollywood normalmente subordina o tempo às relações de causa e efeito da narrativa, e uma maneira comum de fazer isso é definir um prazo final para a ação. Assim, um objetivo temporal é unido a um objetivo causal e o tempo se torna carregado de uma importância de causa e efeito. O prazo final também é uma convenção do gênero jornalístico, o que acrescenta um fator de suspense e tempo. Em *Jejum de amor*, porém, cada uma das duas tramas também tem o seu próprio prazo. O prefeito e o xerife têm diante de si um prazo óbvio: Earl Williams deve ser enforcado antes das eleições da terça-feira e antes que o governador possa suspender a execução. Na definição de sua estratégia política, Walter Burns enfrenta o outro lado do mesmo prazo: ele quer que Williams seja perdoado. O que não poderíamos esperar é que o enredo do romance também tivesse prazos.

Bruce e Hildy planejam partir de trem para Albany e casar-se às 4 horas do mesmo dia. O tempo todo, as maquinações de Walter obrigam o casal a adiar a partida. Acrescente a isso o fato de que Bruce, ao confrontar Hildy e Walter, parte lançando um ultimato desafiador: "Vou partir no trem das 9!". (Hildy também perde esse trem.) A estrutura temporal do filme, então, depende da sequência de causa e efeito. Se Earl Williams tivesse de ser enforcado no mês seguinte, se as eleições fossem ocorrer em dois anos ou se Bruce e Hildy estivessem planejando se casar em uma data distante, o sentimento de pressão dramática estaria ausente. Os vários prazos sobrepostos sob os quais trabalham todas as personagens têm o efeito de comprimir as linhas de ação e de sustentar o ritmo frenético do filme.

Outro aspecto no estabelecimento de padrões temporais em *Jejum de amor* reforça esse ritmo. Apesar de o enredo apresentar os acontecimentos em uma ordem cronológica direta, ele toma liberdades incríveis com a duração da história. Naturalmente, uma vez que a ação principal da história consome aproximadamente nove horas (de aproximadamente 12h30 até aproximadamente 21h30), esperamos que determinadas porções de tempo *entre* as cenas sejam eliminadas. E foram. O que é incomum é que o tempo *nas* cenas foi acelerado.

No início da primeira cena, por exemplo, o relógio no escritório do *Post* mostra 12h36; decorridos 12 minutos de tempo de tela, o mesmo relógio mostra 12h57. É importante observar que não houve elipses de montagem na cena; a duração da história apenas foi comprimida. Se você cronometrar a cena 13, encontrará uma aceleração ainda mais notável. As pessoas saem em longas viagens e voltam menos de dez minutos depois. Novamente, a montagem apresenta continuidade de duração: é o tempo de história que passa mais rápido do que o tempo de tela. Essa compressão temporal é combinada com diálogos apressados e ocasionalmente com uma montagem rítmica acelerada (por exemplo, o grito dos



11.1 — Em *Jejum de amor*, enquanto Walter e Hildy andam em círculo em torno da mesa...



11.2 — ...Walter assume posturas dinâmicas e cômicas.



11.3 — Na cena de abertura de *Jejum de amor*, a ação de Hildy de jogar a bolsa em Walter...



11.4 — ...encontra correspondência em um corte para um enquadramento mais distante.

repórteres pouco antes da captura de Williams) para criar o ritmo frenético do filme.

O espaço, assim como o tempo, aqui, está subordinado à causa e ao efeito narrativos. A câmera de Hawks se move discretamente para reenquadrar as personagens simetricamente na cena. (Assista a qualquer cena em silêncio e observe o sutil número de equilibrismo que tem lugar durante as cenas de diálogo. Um exemplo é mostrado em 5.144-5.146.) Há predominância de ângulos de câmera diretos, alternada ocasionalmente com uma câmera alta do pátio da prisão ou das barras da cela de Williams. Por que, podemos perguntar de passagem, a prisão recebe essa ênfase visual do ângulo da câmera e da iluminação?

Limitar a ação a poucos locais pode parecer um obstáculo, mas os padrões de posicionamento das personagens são notavelmente variados e funcionais. A sequência em que Walter convence Hildy a escrever a reportagem é interessante desse ponto de vista (**11.1**, **11.2**; observe os gestos). E a continuidade espacial na montagem antecipa judiciosamente cada ponto dramático ao cortar para um plano mais próximo ou um suave *raccord* de movimento para que vejamos os movimentos, não os cortes (**11.3**, **11.4**). A mudança na posição dos braços de Walter, tão evidente em nossas ilustrações, passa despercebida por causa dos gestos mais amplos e enfáticos de Hildy. Praticamente todas as cenas, especialmente o episódio do restaurante e a cena final, oferecem vários bons exemplos de montagem em continuidade clássica. No geral, o espaço é usado para delinear o fluxo da sequência de causa e efeito.

Podemos destacar um item específico do som e da *mise-en-scène*. É plausível que os jornalistas usem telefones em 1939, mas *Jejum de amor* faz do telefone parte integral da narrativa. A duplicidade de Walter exige telefones. No restaurante, ele sai fingindo ter recebido uma ligação; ele faz e quebra promessas para Hildy por telefone; ele orienta Duffy e os outros subalternos por telefone. Mais amplamente, a sala de imprensa é equipada com uma verdadeira flotilha de telefones, que permite aos repórteres entrar em contato com os editores. E, claro, Bruce continuamente telefona para Hildy das diversas delegacias em que vive se metendo. Dessa forma, os telefones constituem uma rede de comunicações que permite que a narrativa seja retransmitida de um ponto a outro.

Hawks, no entanto, também orquestra visual e sonoramente o uso dos telefones pelas personagens. Há muitas variações. Pode haver uma pessoa falando ao telefone, várias falando consecutivamente em diferentes telefones, várias falando simultaneamente em diferentes telefones ou uma conversa de telefone pode ser justaposta a um diálogo em outro lugar da sala. Na cena 11, ocorre um efeito polifônico quando os repórteres entram para ligar para seus editores, com cada diálogo se sobrepondo ao anterior. Posteriormente, na cena 13, quando Hildy telefona freneticamente para os hospitais, Walter grita em outro telefone (**11.5**). E, quando Bruce re-

torna para Hildy, soa um barulho confuso, que acaba por se decompor em três linhas sônicas: Bruce implorando para Hildy ouvir, Hildy datilografando obsessivamente sua reportagem e Walter gritando no telefone para que Duffy limpe a primeira página ("Não, não, deixe a história do galo. É de interesse humano!"). No caso dos telefones, como em muitos outros elementos em *Jejum de amor*, há justificativa para um estudo minucioso das várias e complexas formas em que eles são integrados na narrativa e da sua contribuição para o andamento rápido do filme.



11.5 — *Jejum de amor*.

Intriga internacional

1959. MGM. Dirigido por Alfred Hitchcock. Roteiro de Ernest Lehman. Fotografia de Robert Burks. Montado por George Tomasini. Música composta por Bernard Herrmann. Com Cary Grant, Eva Marie Saint, James Mason, Leo G. Carroll e Jesse Royce Landis.

"Ele (Hitchcock) era bastante universal; em toda parte ele fez as pessoas tremerem. E fez thrillers que são equivalentes a obras literárias."

— Jean-Luc Godard, diretor, *Acossado*

Por muito tempo, Hitchcock insistiu em dizer que fazia filmes de suspense, não de mistério. Para ele, criar um enigma era menos importante do que gerar suspense e surpresa. Embora existam importantes elementos de mistério em filmes como *Interlúdio* (*Notorious*, 1946), *Pavor nos bastidores* (*Stage fright*, 1950) e *Psicose* (*Psycho*, 1960), *Intriga internacional* constitui um exemplo quase puro da crença de Hitchcock de que o elemento de mistério serve meramente como pretexto para despertar a curiosidade do público. A rigorosa unidade causal do filme permite a Hitchcock criar um enredo envolvente e que satisfaz as normas da produção cinematográfica clássica. Esse enredo é apresentado por meio de uma narrativa que enfatiza continuamente o suspense e a surpresa. (Para mais informação sobre filmes de suspense, veja pp. 506-9.)

Como a maioria dos filmes de espionagem, *Intriga internacional* tem um enredo complexo, envolvendo duas linhas de ação principais. Em uma linha, um grupo de espiões confunde o executivo de uma agência de publicidade, Roger Thornhill, com um agente norte-americano, George Kaplan. Embora os espiões não o matem, ele se torna o principal suspeito de um assassinato que o grupo cometeu. Ele deve fugir da polícia e tentar localizar o George Kaplan verdadeiro. Infelizmente, Kaplan não existe; ele é apenas um engodo inventado pela Agência de Inteligência dos Estados Unidos (Usia). A busca de Thornhill por Kaplan leva à segunda linha de ação: o encontro e a paixão por Eve Kendall, que, na verdade, é amante de Philip Van Damm, o líder dos espiões. A linha da busca dos espiões e a linha de romance posteriormente se conectam, quando Thornhill descobre que Eve na verdade é uma agente dupla, trabalhando secretamente para a Usia. Ele deve, então, resgatá-la de Van Damm, que descobriu sua identidade e decidiu matá-la. Enquanto ocorrem esses

fatos, Thornhill também descobre que os espiões estão contrabandeando segredos do governo para fora do país em peças de escultura.

Mesmo com um esboço tão simples, deve ser evidente que o enredo do filme apresenta ao espectador muitos padrões convencionais. Há o motivo da busca, visto quando Thornhill parte à procura de Kaplan. Há também o motivo da viagem: Thornhill e seus perseguidores viajam de Nova York para Chicago, depois para Rapid City, em Dakota do Sul, e há viagens secundárias também. Além disso, os dois últimos terços do enredo são organizados em torno do romance de Thornhill e Eve. Além disso, cada motivo se desenvolve bastante ao longo do filme. Durante a busca, Thornhill frequentemente precisa assumir a identidade do homem que está perseguindo. O motivo da viagem varia através dos veículos usados por Thornhill — táxi, trem, picape, viatura policial, ambulância e avião.

De forma mais sutil, a linha de ação romântica é constantemente modificada pelas mudanças no conhecimento de Thornhill sobre a situação. Acreditando que Eve deseja ajudá-lo, ele se apaixona por ela. Mas então descobre que ela o enviou para o encontro homicida na Prairie Stop e se torna frio e desconfiado. Quando ele a encontra no leilão com Van Damm, sua raiva e sua amargura o impelem a humilhá-la e fazer com que Van Damm duvide de sua lealdade. Só quando o chefe da Usia, o "Professor", lhe diz que ela é realmente uma agente, Thornhill percebe que a julgou erroneamente e a colocou em perigo. Cada etapa de seu crescente conhecimento altera sua relação romântica com Eve.

Esse enredo complexo é unificado e tornado compreensível com o uso de outras estratégias familiares. *Intriga internacional* tem um esquema temporal estrito, composto por quatro dias e noites (seguidos por um breve epílogo em uma noite posterior). O primeiro dia e meio se passa em Nova York; a segunda noite, no trem para Chicago; o terceiro dia, em Chicago e Prairie Stop; e o quarto dia, no Monte Rushmore. O cronograma é cuidadosamente definido no início do filme. Van Damm, depois de raptar Roger pensando que fosse Kaplan, anuncia: "Em dois dias você tem de estar no Ambassador East, em Chicago, e, depois, no Hotel Sheraton Johnson, em Rapid City, Dakota do Sul". Esse itinerário prepara o espectador para as mudanças na ação que ocorrerão no resto do filme. Além do esquema temporal, o filme também se unifica através da caracterização de Thornhill. Inicialmente, ele é apresentado como um mentiroso esperto, quando ele rouba um táxi de outro pedestre. Posteriormente, ele precisará mentir em várias situações para escapar da captura. De maneira semelhante, Roger é definido como um grande bebedor e sua capacidade de suportar bem a bebida garantirá que sobreviva à tentativa de Van Damm de forçá-lo a se matar ao dirigir bêbado.

Um grande número de motivos é repetido e ajuda o filme a ser coerente. Roger está constantemente em perigo por causa de altura: seu carro fica pendurado em um penhasco; ele precisa se esgueirar no peitoril de

um hospital; tem de escalar a casa modernista de Van Damm; no topo de um penhasco, ele e Eve acabam pendurados nos rostos do Monte Rushmore. A troca constante de veículos por Thornhill também constitui um motivo que Hitchcock varia. Um exemplo mais sutil é o motivo que sustenta a crescente suspeita de Thornhill em relação a Eve (**11.6, 11.7**).

Ainda assim, a unidade narrativa sozinha não pode explicar o forte apelo emocional do filme. Na discussão sobre a narrativa do Capítulo 3, usamos *Intriga internacional* como um exemplo de hierarquia de conhecimento (p. 169). Sugerimos que, no decorrer do filme, nosso conhecimento às vezes se limita ao que Roger sabe, mas, em outros momentos, sabemos significativamente mais do que ele. Em outros momentos ainda, o alcance do nosso conhecimento, apesar de maior do que o de Roger, não é tão grande quanto o de outras personagens. Agora estamos em posição de perceber como esse processo em constante mudança ajuda a criar suspense e surpresa em todo o filme.

A forma mais direta pela qual a narrativa do filme controla nosso conhecimento é através do uso de diversos planos ponto de vista. Esse recurso produz certo grau de profundidade subjetiva: vemos o que uma personagem vê mais ou menos da mesma forma que ela. O mais importante, aqui, é que o plano ponto de vista nos restringe apenas ao que a personagem descobre naquele momento. Hitchcock dedica a quase todas as personagens principais uma cena desse tipo. O primeiro plano ponto de vista que vemos no filme é feito da posição dos dois espiões que estão observando Roger aparentemente responder ao chamado de George Kaplan (**11.8, 11.9**). Posteriormente, vemos os acontecimentos pelos olhos de Eve, Van Damm, de seu capanga Leonard e até mesmo de um atendente de bilheteria.

No entanto, o maior número de planos ponto de vista, de longe, está vinculado a Thornhill. Através de seus olhos, vemos a sua aproximação da mansão de Townsend, a correspondência que ele encontra na biblioteca, sua direção embriagada ao longo do penhasco e o avião que está "pulverizando onde não há colheita". Alguns dos usos mais extremos do plano ponto de vista são fornecidos pela experiência de Roger diretamente (**11.10, 11.11**).



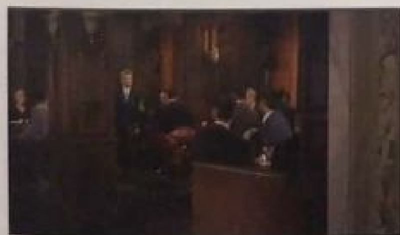
11.6 — No trem, quando Thornhill e Eve se beijam, as mãos dele seguram ternamente os cabelos dela, mas...



11.7 — ...posteriormente, no quarto de hotel, quando ela tenta abraçá-lo após sua escapada milagrosa da morte, as mãos dele ficam imóveis, como se ele temesse tocar nela.



11.8 — No início de *Intriga internacional*, um plano de dois espiões olhando para fora de campo à esquerda é acompanhado por...



11.9 — ...um plano de Thornhill a partir de um plano ponto de vista (PPV) deles.



11.10 — Um caminhão se aproximando, como visto por Thornhill.



11.11 — O punho de um guarda vindo na direção da câmera, novamente a partir de um plano ponto de vista de Thornhill.

Os planos ponto de vista de Thornhill funcionam em uma narrativa que frequentemente se restringe não apenas ao que ele *vê*, mas também ao que ele *sabe*. O ataque do avião em Prairie Stop, por exemplo, limita-se totalmente ao conhecimento de Roger. Hitchcock poderia fazer um corte, de Roger esperando na estrada, para os vilões tramando seu plano, mas ele não o faz. De maneira similar, quando Roger está procurando pelo quarto de George Kaplan e recebe uma ligação dos dois capangas, Hitchcock poderia ter usado a montagem paralela e mostrado os vilões telefonando do *lobby*. Em vez disso, só descobrimos que eles estão no hotel quando Roger percebe isso. E, quando Thornhill e sua mãe saem correndo do quarto, Hitchcock não usa montagem paralela para mostrar os vilões que os perseguem. Isso torna ainda mais surpreendente a cena em que Roger e a mãe chegam ao elevador e descobrem que os dois homens já estão lá. Em cenas como essas, a limitação de nosso conhecimento ao que Thornhill sabe potencializa o efeito da surpresa.

Às vezes, o mesmo efeito é obtido quando o filme limita nosso conhecimento ao que Roger sabe e então nos fornece informações que ele não possui no momento. Nas pp. 162-5, sugerimos que esse tipo de surpresa ocorre quando o enredo se desloca da fuga de Roger no assassinato nas Nações Unidas para uma cena no escritório da Usia, onde a equipe discute o caso. Nesse momento, descobrimos que não existe nenhum George Kaplan — algo que Roger só descobre muitas cenas depois.

As mudanças abruptas no alcance do conhecimento de Roger resultam em um efeito semelhante durante a viagem de trem de Nova York para Chicago. Durante várias cenas, Eve Kendall ajuda Thornhill a fugir da polícia. Finalmente, eles estão sozinhos e relativamente seguros na cabine dela. Nesse momento, a narrativa alterna o foco do conhecimento. Uma mensagem é entregue em outra cabine. Mãos desdobram uma nota: "O que faço com ele pela manhã?". A câmera então se move para trás e nos mostra Leonard e Van Damm lendo a mensagem. Agora sabemos que Eve não é apenas uma desconhecida simpática, mas alguém trabalhando para a rede de espiões. Novamente, Roger saberá disso muito depois. Em tais casos, a mudança para um âmbito de informações menos limitado permite que a narrativa nos coloque um pouco acima de Thornhill na hierarquia de conhecimento.

Tais momentos evocam surpresa, mas já observamos que, de modo geral, Hitchcock alegava preferir criar suspense (pp. 168-9). O suspense é criado quando se fornecem ao espectador mais informações do que a personagem tem. Nas cenas que acabamos de mencionar, uma vez obtido o efeito de surpresa, a narrativa pode usar nosso conhecimento superior para criar suspense durante várias sequências. Após o público descobrir que George Kaplan não existe, todas as tentativas de Thornhill de encontrá-lo geram o suspense de saber se ele descobrirá a verdade ou não. Assim que descobrimos que Eve está trabalhando para Van Damm,

sua mensagem em nome de Kaplan cria em nós a incerteza de saber se Roger cairá na armadilha.

Nestes exemplos, o suspense surge ao longo de uma série de cenas. Hitchcock também usa a narração com conhecimento irrestrito para criar suspense em uma única cena. Seu tratamento do assassinato na ONU difere marcadamente do tratamento dispensado à cena que mostra Roger e sua mãe no quarto de hotel de Kaplan. Na cena do hotel, Hitchcock se recusou a utilizar a montagem paralela para mostrar a perseguição dos espiões. Porém, ele a usa nas Nações Unidas, alternando a câmera entre Roger, que está procurando por Townsend, e Valerian, um dos criminosos que estão atrás dele. Antes do assassinato, um movimento de câmera para a direita estabelece a posição de Valerian na entrada (algo que Roger desconhece completamente). Aqui, a montagem paralela e o movimento de câmera ampliam nosso quadro de conhecimento e criam suspense quanto ao desfecho da cena.

A sequência na Union Station de Chicago é tratada de maneira semelhante. No caso, a montagem paralela alterna Roger se barbeando no banheiro masculino e Eve falando ao telefone. Então, outro movimento de câmera para a lateral revela que ela está falando com Leonard, que lhe passa ordens de outra cabine telefônica. Agora temos certeza de que a mensagem que ela entregará a Roger o colocará em perigo, e o suspense, portanto, aumenta. (Observe, entretanto, que a narrativa não revela a conversa em si. Como acontece com frequência, Hitchcock oculta determinadas informações em prol de surpresas futuras.)

O conhecimento de Thornhill aumenta à medida que as linhas de ação se desenvolvem. No terceiro dia, ele descobre que Eve é amante de Van Damm, que ela é uma agente dupla e que Kaplan não existe. Ele concorda em ajudar o Professor em um esquema para que Van Damm não suspeite de Eve. Quando o plano (um falso tiroteio no restaurante do Monte Rushmore) é bem-sucedido, Roger acredita que Eve deixará Van Damm. Novamente, ele foi enganado (como nós fomos). O Professor insiste que ela deve partir para a Europa naquela noite no avião particular de Van Damm. Roger resiste, mas é nocauteado e mantido preso no hospital. Sua fuga leva à última grande sequência do filme.

Aqui o enredo resolve todas as suas linhas de ação e a narrativa continua a expandir e contrair nosso conhecimento em prol do suspense e da surpresa. Essa sequência culminante é composta de quase 300 cenas e dura vários minutos, mas podemos dividi-la convenientemente em três seções.

Na primeira seção, Roger chega à casa de Van Damm e faz uma exploração. Ele escala até a janela e descobre, a partir de um diálogo entre Leonard e Van Damm, que a escultura que eles compraram no leilão contém um microfilme. Mais importante, ele vê Leonard informar a Van Damm que Eve é uma agente norte-americana. A ação é comunicada, em



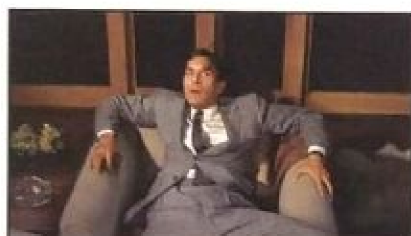
11.12 — Em *Intriga internacional*, Thornhill assiste, consternado...



11.13 — ...a Leonard denunciando Eve para Van Damm.



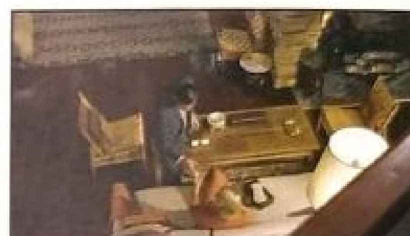
11.14 — Quando Van Damm reage socando Leonard, ele é visto a partir do plano ponto de vista de Leonard...



11.15 — ...e Leonard é visto a partir do PPV deste.



11.16 — Posteriormente, o olhar de Thornhill para baixo, na sala de estar, é seguido por...



11.17 — ...um PPV com câmera alta condizente com sua posição no alto da escada.



11.18 — Quando Eve nota a caixa de fósforos, ela é vista a partir do ponto de vista de Thornhill, no alto da escada.

boa parte, com o uso de planos ponto de vista (**11.12**, **11.13**; também 3.15-3.17). Em dois momentos, quando Leonard e Van Damm se defrontam, a narrativa nos oferece planos de ponto de vista óptico de cada um dos homens (**11.14**, **11.15**), mas eles estão contidos, por assim dizer, na percepção de Roger na medida em que a situação se desenrola diante de seu olhar. Pela primeira vez no filme, Roger tem mais conhecimento da situação do que qualquer outra personagem. Ele sabe como o contrabando foi feito e descobre que os vilões pretendem assassinar Eve.

Pode-se dizer que a segunda fase da sequência tem início quando Roger entra no quarto de Eve. Ela voltou para o andar de baixo e está sentada em um sofá. Novamente, Hitchcock enfatiza a restrição ao conhecimento de Thornhill através de cenas de PPV (**11.16**, **11.17**). Para alertar Eve, ele usa sua caixa de fósforos adornada com o monograma ROT (um motivo estabelecido no trem como piada). Ele atira a caixa de fósforos na direção de Eve. Isso provoca ainda mais suspense quando Leonard a vê, mas, despreocupadamente, a coloca em um cinzeiro na mesinha de centro. Quando Eve nota a caixa de fósforos, Hitchcock varia o tratamento do plano ponto de vista do primeiro subsegmento. Ali, ele estava disposto a nos mostrar o confronto entre Van Damm e Leonard (11.14, 11.15). Agora ele não nos mostra os olhos de Eve. Em vez disso, pelos olhos de Roger, vemos as suas costas enrijecerem. Nós *inferimos* que ela está olhando para a caixa de fósforos. (**11.18**). Novamente, entretanto, o alcance do conhecimento de Roger é o mais amplo e o seu plano ponto de vista inclui a experiência de outra personagem. Valendo-se de um pretexto, Eve retorna para o quarto e Roger a alerta para não pegar o avião.

Quando os espiões se dirigem para o campo de pouso, Roger começa a segui-los. Agora, a narrativa de Hitchcock se desloca novamente e mostra a governanta de Van Damm vendo o reflexo de Roger na televisão. Como ocorre anteriormente no filme, sabemos mais do que Roger e isso gera suspense quando ela sai... e volta com uma arma apontada para ele.

A terceira parte do clímax ocorre do lado de fora. Eve está prestes a entrar no avião quando um tiro desvia a atenção dos espiões e ela tem tempo de pegar a estatueta e correr para o carro que Roger roubou. Nessa parte da sequência, o alcance de nosso conhecimento é igual ao de Eve e isto é acentuado através de planos ponto de vista dela. O motivo da surpresa que interrompe um período de suspense — aqui, a fuga de Roger da casa, interrompendo a tensa caminhada de Eve até o avião — dominará o restante da sequência.

"Em Intriga internacional, *durante a cena no Monte Rushmore, eu queria que Cary Grant se escondesse na narina de Lincoln e tivesse uma crise de espirros. A Comissão de Parques do Departamento do Interior ficou um pouco chateada com a ideia. Eu argumentei até um deles me perguntar se eu gostaria que fizessem a cena com Lincoln no nariz de Cary Grant. Percebi a lógica deles na hora."*

— Alfred Hitchcock, diretor

Ocorre em seguida a perseguição pelos rostos dos presidentes no Monte Rushmore. A montagem paralela nos informa sobre o avanço dos espiões na perseguição ao casal, mas no todo a narrativa restringe nosso conhecimento ao que Eve e Thornhill sabem. Como de costume, alguns momentos são intensificados por planos ponto de vista, como quando Eve vê Roger e Valeriam rolarem no que parece ser um abismo íngreme. No clímax, Eve está pendurada na borda enquanto Roger segura uma de suas mãos e Leonard pisa na outra mão de Roger. É uma situação clássica de suspense, para não dizer um clichê. Novamente, porém, a narrativa revela os limites de nosso conhecimento. Ouve-se tiro de rifle e Leonard cai no chão. O Professor chegou e capturou Van Damm e um atirador atingiu Leonard. Mais uma vez, o conhecimento restrito permitiu que a narrativa surpreendesse o público.

O mesmo efeito é ampliado no final. Em uma série de planos ponto de vista, Roger puxa Eve para cima do abismo. Esse gesto, porém, torna-se contínuo, no som e na imagem, com o gesto dele puxando-a para cima de um beliche de trem. A narrativa ignora os detalhes de seu resgate e abrevia o suspense da situação de perigo de Eve. Uma transição assim autoconsciente não está completamente deslocada em um filme que arruma tempo para piadas despreocupadas. (Durante os créditos de abertura, o próprio Hitchcock aparece sendo deixado para fora de um ônibus. Quando Roger entra no Plaza Hotel, prestes a mergulhar em sua aventura, a música de fundo é "It's a most unusual day".) Essa reviravolta final mostra novamente que a manipulação de nosso conhecimento, momento a momento, resulta em um jogo que oscila constantemente entre o provável e o inesperado, entre o suspense e a surpresa.

Faça a coisa certa

1989. Forty Acres and a Mule Filmworks (distribuído pela Universal). Direção e roteiro de Spike Lee. Fotografia de Ernest Dickerson. Montado

por Barry Alexander Brown. Música de Bill Lee e outros. Com Danny Aiello, Ossie Davis, Ruby Dee, Giancarlo Esposito, Spike Lee, Bill Nunn, John Turturro e Rosie Perez.

À primeira vista, *Faça a coisa certa*, de Spike Lee, com suas muitas cenas curtas e desconexas, a câmera que se move incessantemente e o grande número de personagens sem objetivos, pode não parecer um filme narrativo clássico. E, de fato, de algumas maneiras, ele se distancia do uso clássico. Apesar disso, ele possui uma ação clara e redundante e o forte ímpeto para diante que associamos à produção cinematográfica clássica. Ele também se enquadra em um gênero familiar do cinema norte-americano — o filme sobre problemas sociais. Além disso, uma análise mais detalhada revela que Lee também se valeu de muitas características do classicismo para fornecer uma unidade subjacente a este enredo de construção aparentemente livre.

Faça a coisa certa acontece em Bedford-Stuyvesant, a região predominantemente afro-americana do Brooklyn, durante uma onda de calor. As tensões sexuais e raciais se elevam enquanto Mookie, um entregador de pizza irresponsável, tenta se entender com sua namorada porto-riquenha, Tina, e seu patrão ítalo-americano, Sal. Um idoso bêbado, Da Mayor, tenta se insinuar para sua vizinha de língua afiada, Mother Sister. Uma discussão cada vez mais intensa entre Sal e dois clientes, Buggin' Out e Radio Raheem, leva a uma briga na qual Radio Raheem é morto pela polícia. Um tumulto ocorre em seguida e a pizzaria de Sal é incendiada.

Faça a coisa certa possui muito mais sequências individuais do que, digamos, *Jejum de amor*, com as suas 13 cenas impecavelmente delineadas (pp. 602-4). Mesmo juntando algumas das cenas mais curtas, há pelo menos 42 segmentos. Preparar uma segmentação detalhada de *Faça a coisa certa* pode ser útil para outra análise, mas, aqui, gostaríamos de nos concentrar em como Lee integra as suas muitas cenas em um todo.

Um meio importante de unificar o filme é o cenário. Toda a narrativa ocorre em um quarteirão de Bedford-Stuyvesant. A Famous Pizzeria de Sal e o mercado coreano do outro lado da rua criam uma âncora espacial em uma extremidade do quarteirão, e grande parte da ação ocorre ali. Outras cenas ocorrem dentro ou diante dos prédios de arenito pardo que ladeiam o restante da rua. Os encontros entre os membros da vizinhança fornecem causalidade à narrativa.

Em correspondência com o cenário limitado, a ação ocorre em uma estrutura temporal restrita — de uma manhã até a manhã seguinte. Estruturar um filme em torno de um breve momento da vida de um grupo de personagens é raro, mas não desconhecido no cinema norte-americano, como em *No turbilhão da metrópole* (*Street scene*), *Beco sem saída* (*Dead end*), *Loucuras de verão* (*American graffiti*), *Nashville* e *Magnólia* (*Magnolia*).

O *DJ* de rádio Mister Señor Love Daddy fornece um padrão contínuo que também une os eventos do filme. Ele aparece em primeiro plano da cena de abertura e sua transmissão inicial oferece informações importantes sobre o cenário e o clima — uma onda de calor que intensifica as tensões das personagens e contribui para a violenta explosão final. Enquanto o *DJ* fala, a câmera move-se saindo lentamente e se ergue com uma grua, mostrando a rua ainda vazia no início da manhã. Em intervalos ao longo do filme, Mister Señor Love Daddy também faz comentários sobre a ação, como quando diz a um grupo de personagens que faz diatribes racistas para "se acalmarem". A música que ele toca cria pontes sonoras entre cenas desconectadas sob outros aspectos, uma vez que os rádios nos diferentes locais frequentemente estão sintonizados em sua estação. O final do filme ecoa o início, quando a câmera em *dolly* acompanha Mookie pela rua e ouvimos a voz do *DJ* fazendo um discurso semelhante ao da manhã anterior e depois dedicando a canção final ao falecido Radio Raheem.

Como o ambiente e o uso da rádio de bairro sugerem, *Faça a coisa certa* se concentra mais na comunidade como um todo do que em alguns personagens centrais. Por um lado, há tradições mais antigas que vale a pena preservar, representadas pelas personagens mais velhas: a força moral da matriarca Mother Sister, a decência e a coragem de Da Mayor, o humor e o senso comum dos três homens que conversam — ML, Sweet Dick Willie e Coconut Sid. Por outro lado, as pessoas mais jovens precisam criar um novo espírito de comunidade superando o conflito racial e sexual. As mulheres são retratadas tentando tornar mais responsáveis os enraivecidos jovens afro-americanos. Tina pressiona Mookie para que dispense mais atenção a ela e ao filho; Jade dá lições de moral ao irmão Mookie e ao excitável Buggin' Out, dizendo a este que ele deveria direcionar suas energias para fazer "algo positivo na comunidade". A ênfase na comunidade é sublinhada pelo fato de que a maioria das personagens se trata pelos apelidos.

Um dos principais conflitos do filme ocorre quando Sal se recusa a incluir algumas fotos de heróis afro-americanos no seu "rol da fama" de ítalo-americanos. Sal poderia ter se tornado um líder respeitado na comunidade onde tem a pizzaria há 25 anos. Ele parece gostar dos garotos que comem sua pizza, mas também vê o restaurante como um domínio inteiramente seu, declarando enfaticamente que ele é quem manda. Assim, ele revela sua falta de integração real com a comunidade e acaba incitando o ataque dos membros mais esquentados.

Ao criar sua comunidade, *Faça a coisa certa* inclui um número de personagens inusitadamente grande para um filme clássico. Novamente, porém, uma análise mais detalhada mostra que apenas oito deles são responsáveis pela ação causal principal: Mookie, Tina, Sal, o filho de Sal, Pino, Mother Sister, Da Mayor, Buggin' Out e Radio Raheem. Os outros,

por mais fascinantes e engraçados que possam ser, são mais periféricos, reagindo principalmente às ações iniciadas pelos objetivos e conflitos dessas personagens. (Alguns dos modernos manuais norte-americanos para roteiristas recomendam um máximo de sete a oito personagens importantes para a produção de um filme claramente compreensível, de modo que Lee não está se afastando tanto da tradição como poderia parecer.) Além disso, a ação causal principal se enquadra em duas linhas relacionadas, como nos filmes tradicionais de Hollywood: uma envolve as relações da comunidade com Sal e seus filhos; a outra trata da vida pessoal de Mookie. Mookie se torna a figura central, unindo as duas linhas de ação.

Faça a coisa certa também se afasta das convenções narrativas clássicas de algumas maneiras. Considere os objetivos das personagens. Normalmente, as personagens principais de um filme formulam objetivos de longo alcance bem definidos que as levam a conflitos entre si. Em *Faça a coisa certa*, a maioria das oito personagens principais cria objetivos apenas esporadicamente; os objetivos às vezes são introduzidos tardiamente no filme e alguns deles são vagos.

Buggin' Out, por exemplo, exige que Sal coloque fotos de alguns heróis negros na parede da pizzaria. Quando Sal se recusa e o expulsa, Buggin' Out grita para os clientes boicotarem a pizzaria de Sal. No entanto, um pouco depois, quando ele tenta persuadir os vizinhos a participar do boicote, eles se recusam e o projeto parece morrer. Então, posteriormente, Radio Raheem e o deficiente mental Smiley concordam em se juntar a ele. Sua visita à pizzaria para ameaçar Sal precipita a ação climática. Ironicamente, o objetivo de Buggin' Out é brevemente atingido quando Smiley coloca a fotografia de Malcolm X e de Martin Luther King Jr. na parede da pizzaria em chamas — mas, nesse momento, Buggin' Out está a caminho da prisão.

O objetivo de Mookie é sugerido na primeira vez que o vemos. Ele está contando dinheiro e constantemente enfatiza que quer apenas trabalhar e ser pago. A repetida referência ao fato de que ele deve ser pago à noite cria o único compromisso do filme, ajudando a enfatizar o esquema de tempo compacto. Ainda assim, seu propósito permanece incerto. Ele quer dinheiro apenas para se mudar do apartamento da irmã, como ela exige? Ou ele também planeja ajudar Tina a cuidar do filho deles?

O objetivo de Sal é igualmente vago — continuar a operar a pizzaria diante das crescentes tensões. Da Mayor articula um dos únicos objetivos realmente claros no filme, quando ele diz a Mother Sister que um dia ela será gentil com ele. Após ele persistentemente agir com cortesia e coragem, ela realmente cede e se torna sua amiga. O filho venenosamente racista de Sal, Pino, tem um objetivo — convencer o pai a vender a pizzaria e a sair do bairro negro. Talvez ele consiga realizar seu desejo, embora

a narrativa deixe em aberto a questão de determinar se Sal reconstruirá a pizzaria ou não.

Em filmes clássicos tradicionais, objetivos definidos geram conflitos, uma vez que os desejos das personagens muitas vezes são conflitantes. Lee inverte cuidadosamente esse padrão minimizando os objetivos, mas criando uma comunidade repleta de conflitos desde o início do filme. Discussões sobre sexo e raça ocorrem frequentemente e há insultos em profusão. Tal conflito está ligado ao fato de que *Faça a coisa certa* é um filme sobre problemas sociais. Sua mensagem didática confere-lhe boa parte da sua unidade geral. Tudo que acontece está relacionado a uma questão central: Com a comunidade dilacerada por tais tensões, o que se pode fazer para curá-la?

Os objetivos e as ações das personagens sugerem algumas das possíveis maneiras de reagir à situação. Algumas das personagens desejam simplesmente evitar a atmosfera tensa, ou fugir dela — Pino saindo do bairro, Da Mayor superando a hostilidade de Mother Sister. Mookie tenta evitar encrencas ao não ficar do lado de Sal nem de seus amigos negros na crescente discussão — apenas a morte de Radio Raheem o faz participar do ataque à pizzaria de Sal que, na verdade, inicia. Outras personagens tentam resolver seus problemas. Um objetivo central é o desejo de Tina de fazer Mookie se comportar de maneira mais responsável e passar mais tempo com ela e o filho deles. Há uma sugestão no final de que ela talvez esteja conseguindo. Mookie recebe o pagamento de Sal, diz que encontrará outro trabalho e que vai ver o filho. O último plano mostra ele andando na rua, agora calma, insinuando que pode realmente visitar o filho com mais frequência no futuro.

"É engraçado como o roteiro está evoluindo para um filme sobre relações raciais. Esse é o maior problema dos Estados Unidos, sempre foi (desde que desembarcamos) e sempre será. Eu tinha mencionado isso em meus trabalhos anteriores, mas ainda não tinha lidado com isso como assunto principal."

— Spike Lee, do diário de produção de *Faça a coisa certa*

A questão central no filme, entretanto, não é se uma personagem atingirá seus objetivos ou não. É se os conflitos generalizados podem ser resolvidos de maneira pacífica ou violenta. Como o *DJ* diz na manhã seguinte ao tumulto: "Vamos viver juntos? É juntos que vamos viver?".

Faça a coisa certa deixa questões sem resposta no final. Sal irá reconstruir a pizzaria? Mookie realmente vai ver o filho? Mais importante é que, apesar de terminado o conflito, a tensão continua presente na comunidade, esperando para vir à tona novamente. O antigo problema de como domá-lo persiste e o filme não atinge um encerramento completo. Na verdade, tal final é típico do gênero "problemas sociais". O conflito imediato pode ser resolvido, mas o dilema subjacente que o causou permanece.

É por isso também que há uma ambiguidade deliberada no final. Assim como chegamos ao fim de *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*) imaginando se a revelação do sentido de "Rosebud" explica a personagem de Kane, em *Faça a coisa certa* ficamos imaginando o que é "a coisa certa". Após a ação final da história, o filme prossegue com duas citações não diegéticas de Martin Luther King Jr. e Malcolm X. O trecho de King

defende uma abordagem não violenta da luta por direitos civis, enquanto Malcolm X justifica a violência em autodefesa.

Faça a coisa certa recusa-se a sugerir qual líder está certo — embora a ação narrativa e o uso da expressão "por quaisquer meios necessários" no final dos créditos pareçam fazer o filme pender para Malcolm X. Ainda assim, a justaposição das duas citações, em combinação com a narrativa de final aberto, também parece calculada para estimular o debate. Talvez a implicação seja que cada posição é viável em determinadas circunstâncias. A linha de ação envolvendo a pizzaria de Sal termina em violência; ao mesmo tempo, porém, Da Mayor conquista com delicadeza a amizade de Mother Sister.

Como em sua estrutura narrativa, o estilo de *Faça a coisa certa* expande as técnicas tradicionais do cinema clássico. Ele começa com uma sequência de créditos durante a qual Rosie Perez executa uma dança vigorosa e agressiva ao som do *rap* "Fight the power". A montagem, aqui, é bastante descontínua, já que às vezes ela veste um vestido vermelho, às vezes uma roupa de boxeador e, às vezes, jaqueta e calças. Em um momento ela está na rua; então, repentinamente, aparece em um beco. Essa breve sequência, que não é parte da narrativa, utiliza o estilo espalhafatoso celebrizado pela MTV e pelos comerciais de TV. O próprio Lee criou tanto videoclipes quanto comerciais.

Nada no restante de *Faça a coisa certa* é tão descontínuo ou radical quanto a sequência de créditos, mas Lee usa uma versão mais livre do sistema de continuidade tradicional. Ele se vale de uma ampla gama de técnicas, desenvolvendo algumas cenas na forma de tomadas longas e virtuosísticas, trabalhando em outras com campo e contracampo e ainda em outras com extensos movimentos de câmera. Em dois casos, ele até une duas tomadas da mesma ação, de modo que o enredo apresente um evento importante da história duas vezes: quando Mookie beija Tina pela primeira vez e quando a lata de lixo atinge a janela de Sal. Um resultado desse estilo variado é a sugestão do vigor e da variedade da própria comunidade.



11.19 — Em *Faça a coisa certa,* este diálogo em campo/contracampo entre Jade e...



11.20 — ...Buggin' Out usa direções corretas nas linhas de olhar.

Apesar das muitas mudanças rápidas de lugar, Lee usa recursos de continuidade para estabelecer o espaço claramente. Como vimos no Capítulo 6, ele é perito no uso de planos de campo/contracampo sem ruptura do eixo da ação (6.79-6.84, de *Ela quer tudo* [*She's gotta have it*], pp. 376-7). *Faça a coisa certa*, igualmente, contém muitos diálogos em campo/contracampo em que as linhas de olhar são coerentes (**11.19**, **11.20**). Contudo, Lee opta por tratar outros diálogos sem nenhuma montagem. A longa conversa em que Pino pede a Sal que venda a pizzaria é construída em uma tomada longa (**11.21-11.23**).

A técnica cinematográfica frequentemente enfatiza a comunidade como um todo. Na verdade, a razão para que o filme tenha tantos segmentos é a frequência nos cortes de uma ação para outra. A narrativa é,



11.21 — Essa longa tomada em *Faça a coisa certa* começa com a câmera fechando...



11.22 — ...na direção de Sal e Pino e dura até Smiley aparecer do lado de fora...



11.23 — ...e Pino expulsá-lo.



11.24 — Da Mayor e Mother Sister conversam e vão para a sala da frente, com a câmera movendo-se com eles e...



11.25 — ...passando pela janela quando eles chegam nela, descendo numa grua...



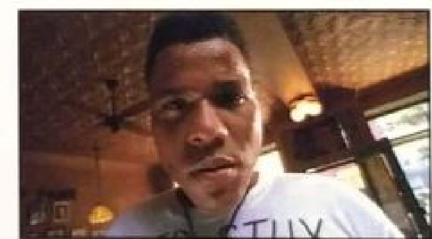
11.26 — ...para uma vista mais próxima de Mookie, a caminho da pizzaria.

em boa parte, livre, mudando de um grupo de personagens para outro, e raramente se detém em qualquer indivíduo. De maneira semelhante, movimentos de câmera complexos acompanham as personagens na rua, captando vislumbres de outras atividades ocorrendo em segundo plano. Outros movimentos de câmera deslizam de uma linha de ação para outra. Na manhã seguinte ao tumulto, Da Mayor acorda no apartamento de Mother Sister e a câmera muda para Mookie (**11.24-11.26**).

A trilha sonora densa ajuda a caracterizar a comunidade. Enquanto Mookie passa por uma fileira de casas, o som de rádios sintonizados em diferentes estações aumenta e diminui, sugerindo a presença dos habitantes fora da tela. A música transmitida pelo *DJ* tem um grande papel na união das muitas cenas breves, com a mesma música sendo executada ao longo de diferentes diálogos. Os diferentes grupos étnicos são caracterizados pelo tipo de música que ouvem.

O estilo também enfatiza os problemas subjacentes da comunidade. Lee enfatiza o comportamento ameaçador de Radio Raheem em algumas cenas fazendo ele se dirigir diretamente a uma lente grande-angular (**11.27**). A autoabsorção e a falta de interesse de Mookie pelo bairro são sugeridas por um tema visual com vistas de câmera alta que o mostra pisando descuidadamente em uma alegre imagem que uma garotinha está desenhando no chão (**11.28**). O som contribui para as tensões raciais, como nas cenas em que Radio Raheem perturba as pessoas ao tocar os seus *raps* em alto volume.

Faça a coisa certa, apesar da transgressão das convenções tradicionais de Hollywood, continua a ser um bom exemplo de abordagem contem-



11.27 — Radio Raheem pede um pedaço de pizza a Sal, que o mandou desligar o rádio.



11.28 — Um plano a partir do tema visual de Mookie caminhando sobre um desenho de giz.

porânea da produção cinematográfica clássica. Seu estilo reflete as técnicas mais livres que se tornaram convenções no cinema posterior aos anos 1960 — uma era em que o impacto da televisão e dos filmes de arte europeus inspirou os cineastas a incorporar um pouco mais de variedade ao sistema de Hollywood. Mesmo nos casos em que o enredo se afasta da tradição, isso ocorre, de certa forma, porque Lee adota o propósito básico do filme sobre problemas sociais — fazer-nos pensar e incentivar o debate.

Opções narrativas à produção cinematográfica clássica

Acossado

1960. Les Films Georges de Beauregard, Impéria Films e Société Nouvelle de Cinéma. Dirigido por Jean-Luc Godard. História delineada por François Truffaut, diálogos de Godard. Fotografia de Raoul Coutard. Montado por Cécile Decugis. Música de Martial Solal. Com Jean-Paul Belmondo, Jean Seberg, Daniel Boulanger, Henri-Jacques Huet, Van Doude e Jean-Pierre Melville.

De certa forma, *Acossado* imita um produto hollywoodiano típico da década de 1940, o **filme *noir***. Tais filmes lidavam com detetives durões, gângsteres ou pessoas comuns atraídas para o crime. Frequentemente uma mulher fatal seduz o protagonista e o envolve em um esquema perigoso que promove propósitos ocultos (por exemplo, *Relíquia macabra* [*The maltese falcon*] e *Pacto de sangue* [*Double indemnity*]). O enredo de *Acossado* remete a um tema *noir* comum, o filme de foras da lei envolvendo jovens criminosos em fuga (como em *Amarga esperança* [*They live by night*] e *Mortalmente perigosa* [*Gun crazy*]).

A história, reduzida ao essencial, poderia servir como base para um roteiro de Hollywood. Um ladrão de carros, Michel, mata um policial e foge para Paris a fim de conseguir dinheiro e fugir para a Itália. Ele também tenta convencer Patrícia, uma estudante de artes norte-americana e aspirante a escritora com quem ele tem um breve romance, a ir com ele. Após se esquivar por quase dois dias, ela concorda. Justamente quando Michel está prestes a receber o dinheiro de que precisa, Patrícia chama a polícia e eles o matam.

Contudo, a apresentação da história por Godard nunca poderia passar por um produto de estúdio bem acabado. Primeiramente, o comportamento de Michel é apresentado como impelido *pelos* próprios filmes que *Acossado* imita. Ele esfrega o polegar pelos lábios imitando seu ídolo Humphrey Bogart. No entanto, ele é um ladrão insignificante cuja vida

escapa a seu controle. Ele apenas pode se imaginar como uma personagem durona e romântica de Hollywood.

A atitude ambivalente do filme em relação ao cinema clássico de Hollywood também impregna a forma e a técnica. Como vimos, as normas do estilo e da narrativa clássicos promovem a clareza e a unidade narrativa. Em contraste, *Acossado* parece desajeitado e informal, quase amador. Ele torna ambíguas as motivações das personagens e detém-se em diálogos fortuitos. A montagem pula freneticamente. E, enquanto os filmes *noir* eram feitos em estúdios, onde uma iluminação seletiva podia envolver as personagens em uma atmosfera taciturna, *Acossado* usa a filmagem fora do estúdio e a iluminação disponível.

Essas estratégias tornam a história de Michel peculiar, incerta e sem *glamour*. Elas também pedem ao público que aprecie a maneira como o filme remodela as fórmulas de Hollywood. Um título de abertura dedica o filme ao Monogram Pictures, um estúdio da Poverty Row, que produziu filmes B aos montes. O título parece anunciar um filme que tem uma dívida para com Hollywood, mas que não se sujeita totalmente às suas normas.

Como muitos protagonistas nos filmes clássicos de Hollywood, Michel tem dois objetivos principais. Para sair da França, ele precisa procurar por seu amigo Antonio, o único que pode descontar um cheque para ele. Ele também espera persuadir Patrícia a ir com ele e, à medida que a ação avança, torna-se evidente que, apesar da postura petulante, seu amor por ela é mais importante do que o desejo de escapar.

Em um filme clássico, esses objetivos impeliriam a ação de maneira razoavelmente constante. Contudo, em *Acossado*, o enredo progride aos trancos e barrancos. Cenas curtas — algumas bastante desconectadas dos objetivos — alternam-se com longos trechos de diálogo aparentemente irrelevante. A maioria dos 22 segmentos distintos de *Acossado* tem 4 minutos ou menos. Uma cena de 43 segundos consiste apenas em Michel parando em frente ao cinema e olhando para uma foto de Bogart.

Às vezes, cenas contendo ação crucial são curtas e confusas. O assassinato do guarda de trânsito, um acontecimento do qual decorre boa parte do que vem a seguir, é tratado de maneira bastante elíptica. No plano de conjunto, vemos o policial aproximar-se do carro de Michel, estacionado em uma rua lateral. Em um meio plano de conjunto, Michel faz menção de pegar a arma dentro do carro. Segue-se uma cena próxima de sua cabeça, enquanto ouvimos a voz do policial dizer: "Não se mexa ou eu atiro" (**11.29**). Dois primeiros planos breves fazem um movimento panorâmico ao longo do braço de Michel e da arma (**11.30**, **11.31**), com o som de um tiro. Temos então um vislumbre do policial caindo nos arbustos (**11.32**), seguido por um plano de conjunto de Michel correndo em um campo. Tanta ação foi deixada de fora que mal conse-



11.29 — Na cena do assassinato de *Acossado*, planos curtos...



11.30 — ...oferecem vislumbres das ações de Michel...



11.31 — ...ao apontar a arma...



11.32 — ...e a morte do policial, sem mostrar nada claramente.

guimos compreender o que está acontecendo, muito menos julgar se Michel disparou deliberadamente ou por acidente.

Em contraste com a apresentação frenética dessa ação central, um longo diálogo no meio do filme detém quase completamente a progressão narrativa. Por aproximadamente 25 minutos, Michel e Patrícia conversam no quarto dela. Em alguns momentos, Michel tenta avançar em seus objetivos, procurando, em vão, telefonar para Antonio e convencer Patrícia a ir para Roma. Grande parte do diálogo, no entanto, é trivial, como quando Michel critica a forma como Patrícia passa batom ou quando ela pergunta se ele prefere discos ou rádio. O par tenta ver quem consegue ficar mais tempo encarando o outro sem piscar e discute o novo pôster de Patrícia. O diálogo divaga tanto que alguns críticos acharam que fosse improvisado (embora Godard ateste que ele foi todo roteirizado).

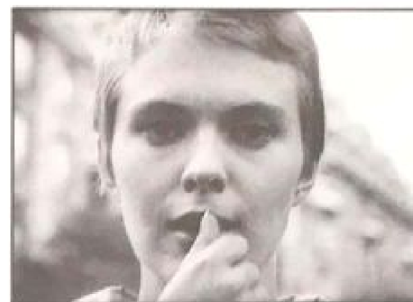
Em determinado momento, Patrícia sugere que não fugirá com ele porque não sabe se o ama. Michel: "Quando você vai saber?". Patrícia: "Logo". Michel: "O que isso quer dizer — logo? Em um mês, um ano?". Patrícia: "Logo quer dizer logo". Embora o casal faça amor, no final da longa cena (que dura aproximadamente um terço desse filme de 89 minutos) ainda não tivemos um passo, para frente ou para trás, na corte de Michel a Patrícia, e ele não fez nenhum avanço na fuga. Tais cenas o fazem parecer mais um delinquente errante e que se distrai facilmente do que o herói desesperado e motivado de um filme *noir*.

É apenas na cena diante do escritório do *Tribune* que outra ação causal decisiva ocorre. Um transeunte (representado por Godard) reconhece Michel de uma fotografia no jornal e avisa a polícia. Isso inicia uma cadeia de eventos que levará à morte de Michel. Mesmo assim, o enredo divaga novamente. Na cena seguinte, Patrícia participa de uma coletiva com um famoso romancista, uma personagem não relacionada com a ação principal. A maioria das perguntas feitas pelos repórteres trata das diferenças entre homens e mulheres, mas as respostas do escritor parecem mais divertidas do que significativas. Por fim, Patrícia pergunta a ele qual é sua maior ambição e ele responde enigmaticamente: "Tornar-me imortal e, então, morrer". O olhar surpreso de Patrícia para a câmera encerra a cena e sugere a ambiguidade que persistirá no final do filme.

Depois que o detetive Vital questiona Patrícia no escritório do *Tribune*, ela e Michel percebem que a polícia está no seu encalço. Agora, *Acossado* passa a avançar de uma maneira, de certo modo, mais convencional. Na cena seguinte, Patrícia diz que ama Michel "enormemente" e eles roubam um carro. Aqui, Michel parece ter atingido seu objetivo romântico, quando Patrícia se compromete a fugir com ele. Quando Antonio concorda em levar o dinheiro na manhã seguinte, Michel caminha em direção ao segundo objetivo. Podemos antecipar os possíveis resultados: o casal irá escapar ou um deles — ou ambos — será morto na tentativa. Na manhã seguinte, entretanto, Patrícia confunde nossas

expectativas ao denunciar Michel para Vital. Mesmo então Michel tem uma última chance. Antonio chega pouco antes da polícia, com dinheiro e um carro para fuga — mas Michel não consegue deixar Patrícia.

O final é particularmente enigmático. Enquanto Michel jaz sangrando, agonizante, Patrícia olha para ele. Lentamente, ele faz as mesmas caras engraçadas que fez durante o diálogo no quarto. Murmurando "Isso é realmente nojento" ("C'est vraiment dégueulasse"), ele morre. Patrícia pergunta ao detetive Vital o que ele disse e este repete erradamente as últimas palavras de Michel: "Ele disse: 'Você é realmente uma vadia'" ("Il a dit: 'Vous êtes vraiment une dégueulasse'"). Ficamos nos perguntando o que Michel achava nojento — a traição de Patrícia, seu fracasso em escapar no último minuto ou simplesmente a sua morte. Na cena final, Patrícia olha para a câmera, pergunta o que "dégueulasse" significa, esfrega o lábio com o gesto inspirado em Bogart usado por Michel durante todo o filme (**11.33**) e vira abruptamente as costas para nós, enquanto a imagem desaparece.



11.33 — O gesto enigmático de Patrícia no final de *Acossado*.

Acossado atinge certo grau de conclusão: Michel não atinge seus objetivos. Contudo, restam muitas dúvidas. Embora Michel e Patrícia falem constantemente sobre si mesmos, sabemos muito pouco sobre a razão que os leva a agir como agem. Ao contrário das personagens em filmes clássicos, eles não têm um conjunto de características claramente definidas. O filme começa com Michel dizendo: "De modo geral, eu sou um canalha idiota", e, de certa forma, suas ações confirmam isso. No entanto, nunca conseguimos informações de fundo que possam explicar suas decisões. Por que ele se tornou um ladrão de carros? Uma vez que abandona despreocupadamente sua comparsa feminina no início do filme, por que ele se mostra disposto a arriscar a vida para ficar com Patrícia, uma mulher que ele conheceu recentemente? Porque morrer pelo amor de uma mulher indigna é o que se espera de um pretenso herói de Hollywood?

As características e os objetivos de Patrícia são ainda mais amorfos e ambíguos. Quando Michel a encontra pela primeira vez, vendendo jornais no Champs Elysées, ela está longe de ser receptiva. Apesar disso, no final da cena, ela corre de volta para dar um beijo nele. Ela vive dizendo que quer um emprego como repórter no *Tribune* e escrever um romance, e, no entanto, parece renunciar a essas ambições quando acredita amar Michel. Patrícia também diz a Michel que está grávida dele, mas ainda não recebeu os resultados finais do teste e nunca cita isso como razão para continuar em Paris. Ela diz frequentemente que está assustada, mas, depois que ela e Michel roubam um carro, observa: "É tarde demais para ficar assustada". Isso sugere que ela resolveu suas dúvidas e decidiu se arriscar com Michel. Quando repentinamente o trai, ela não pretende que ele seja morto — quer apenas forçá-lo a abandoná-la. Ainda assim, seu discurso sobre a razão de ter delatado Michel não parece explicar

realmente sua mudança de opinião. Assim como Michel é inadequado para o papel de durão, Patrícia é muito ingênua e indecisa para o de mulher fatal clássica.

No filme *noir* com personagens fora da lei, o comprometimento mútuo destes é intenso; aqui, Michel e Patrícia parecem ter poucos sentimentos fortes sobre o que fazem. Quando a mulher traiçoeira engana o herói *noir*, ele muitas vezes fica amargamente desiludido; Michel, no entanto, aparentemente não culpa Patrícia por traí-lo. É como se essas personagens confusas, hesitantes e ambivalentes não fossem capazes de desempenhar os papéis desesperadamente apaixonados que a tradição de Hollywood lhes atribuiu.

A narrativa elíptica e ocasionalmente opaca de *Acossado* é apresentada por meio de técnicas igualmente não convencionais. Como vimos, os filmes de Hollywood usam um sistema de iluminação de três pontos, composto de luz principal [*key light*], luz de preenchimento [*fill light*] e luz de fundo [*backlight*], cuidadosamente controlado em um estúdio cinematográfico (pp. 226-7). *Acossado* foi filmado inteiramente fora do estúdio, mesmo nas cenas em interiores. Godard e o fotógrafo Raoul Coutard optaram por não usar nenhuma luz artificial nos cenários. Como resultado, os rostos das personagens às vezes ficam na sombra (**11.34**).

Filmar fora do estúdio, especialmente em apartamentos pequenos, normalmente dificultaria a obtenção de uma variedade de movimentos e ângulos de câmera. Contudo, aproveitando o novo equipamento portátil, Coutard conseguiu filmar com a câmera na mão. Diversos *travellings* longos seguem as personagens (**11.35**). Aparentemente, Coutard sentou-se em uma cadeira de rodas para filmar essa cena, assim como para executar movimentos mais elaborados que seguem as personagens nos interiores (**11.36**). Tais cenas lembram as filmagens fora de estúdio de muitos filmes *noir*, como as cenas finais do aeroporto em *O grande golpe* [*The killing*], de Stanley Kubrick, mas a posição baixa da câmera e os



11.34 — Quando Patrícia se senta de costas para uma janela e acende um cigarro, a luz natural da cena a ilumina somente por trás.



11.35 — O primeiro encontro de Michel com Patrícia, quando ela passa pela Champs Elysées vendendo jornais, ocorre em um plano de três minutos.



11.36 — Quando Michel visita um agente de viagens tentando reivindicar seu cheque, o enquadramento desliza e se volta com agilidade enquanto ele se movimenta em torno das mesas e através dos corredores.



11.37 — Quando Michel para em frente a um cinema e olha para uma foto em exibição...



11.38 — ...Bogart também parece olhar para ele em contracampo.



11.39 — O último quadro de um plano durante a visita de Michel a uma antiga namorada...



11.40 — ...e o primeiro plano seguinte, criando um *jump cut*.

transeuntes que se viram para olhar os atores (como o homem à direita em 11.35) chamam a atenção para a técnica de uma forma que se afasta do uso de Hollywood.

Ainda mais impressionante do que a *mise-en-scène* é a montagem de Godard. Novamente, ele às vezes segue a tradição, mas, em outros momentos, ele a transgride. Cortes de campo/contracampo dentro dos padrões organizam diversas cenas (**11.37**, **11.38**). De maneira semelhante, quando Michel percebe um homem examinando a foto delatora no jornal, a correspondência dos olhares é precisa. Uma vez que esse é um momento decisivo no enredo, a observância da regra de 180° evidencia que o homem viu Michel e pode denunciá-lo.

No entanto, o que mantém o filme provocante ainda hoje são as suas violações da montagem em continuidade. Nos filmes de Hollywood feitos antes dos anos 1960, o *jump cut* (ou falso *raccord*) — quando um segmento do tempo é eliminado sem que a câmera se mova para uma nova posição (pp. 389-93) — era deplorado. Ainda assim, *Acossado* utiliza *jump cuts* o tempo todo. Em uma cena inicial, quando Michel visita uma antiga namorada, *jump cuts* alteram suas posições abruptamente (**11.39**, **11.40**). Vimos outro exemplo, quando Godard apresenta uma série de *jump cuts* de Patrícia durante um diálogo no carro (6.137, 6.138, novamente mostrando o último e o primeiro quadro de cenas contíguas).

Mesmo quando Godard muda a posição da câmera entre os cortes, ele pode eliminar um pedaço de tempo ou não estabelecer uma correspondência perfeita das posições dos atores. Em vários cortes, a ação parece avançar de supetão. Um efeito dessa montagem aos saltos [*jump cuts*] é animar o ritmo. Em alguns momentos, como durante o assassinato do policial, temos de estar bem atentos para acompanhar a ação. A montagem elíptica também faz determinadas cenas se destacarem pelo contraste: cenas longas de uma tomada única com a câmera em movimento contrapõem-se à divagação de 25 minutos no apartamento de Patrícia.

Além de evitar cortes na ação, Godard frequentemente expõe ostensivamente os momentos em que não adere à regra de 180°, como quando Patrícia caminha lendo um jornal (**11.41**, **11.42**). Na cena de abertura,



11.41 — No primeiro plano, Patrícia se move da esquerda para a direita...



11.42 — ...e, no seguinte, ela está andando da direita para a esquerda, uma violação flagrante na direção de campo convencional.

quando o comparsa de Michel aponta o carro que ele deseja roubar, as linhas de olhar são bastante indistintas e não temos uma percepção clara da posição relativa dos dois.

O som do filme frequentemente reforça as descontinuidades de montagem. Quando o diálogo das personagens e outros sons diegéticos continuam depois dos *jump cuts*, somos obrigados a perceber a contradição: o tempo é omitido da trilha visual, mas não da trilha sonora. A filmagem fora de estúdio também criou situações em que sons do ambiente interferem no diálogo. Uma sirene passando do lado de fora do apartamento de Patrícia soa quase mais alto do que sua conversa com Michel durante a longa cena central. Posteriormente, a coletiva com Parvulesco, de forma inexplicável, ocorre em uma plataforma de observação do aeroporto, na qual o som dos aviões próximos abafa o diálogo. Tais cenas não têm o equilíbrio de volumes da trilha sonora bem mixada de Hollywood.

"Em Acossado, ele [Godard] perguntava à continuista que tipo de plano devia vir em seguida para preencher os requisitos da continuidade tradicional. Ela dizia e ele fazia exatamente o oposto."

— Raoul Coutard, cinegrafista

A rejeição de Godard às regras de som e imagem bem ordenados mantém *Acossado* longe dos retratos *glamourosos* vistos nos filmes de crime de Hollywood. A falta de polimento estilístico condiz com uma aspereza de pseudodocumentário na filmagem de uma Paris real e fervilhante. As descontinuidades também são compatíveis com outras técnicas não tradicionais, como o tema motivo dos olhares misteriosos das personagens para a câmera. Além disso, os solavancos na imagem e no som criam uma narrativa consciente de si que faz o espectador perceber as escolhas estilísticas feitas. Ao fazer a mão do diretor aparecer, o filme se apresenta como uma revisão deliberadamente rude da tradição.

A intenção de Godard não era criticar os filmes de Hollywood. Em vez disso, ele tomou convenções de gênero identificadas com os Estados Unidos dos anos 1940 e deu-lhes um ambiente parisiense contemporâneo e um tratamento moderno e consciente de si. Com isso, criou um novo tipo de herói e de heroína. Amantes em fuga, sem objetivos e, de certa forma, banais tornaram-se centrais em filmes posteriores sobre criminosos, como *Bonnie e Clyde — Uma rajada de balas* (*Bonnie and Clyde*), *Terra de ninguém* (*Badlands*) e *Amor à queima-roupa* (*True romance*). Mais amplamente, o filme de Godard tornou-se um modelo para dire-

tores que desejaram criar homenagens exuberantes e reformulações da tradição de Hollywood. Essa atitude seria central para o movimento estilístico que *Acossado* ajudou a lançar, a *Nouvelle Vague* francesa. (Veja Capítulo 12, pp. 718-23.)

Era uma vez em Tóquio

1953. Shochiku/Ofuna, Japão. Dirigido por Yasujiro Ozu. Roteiro de Ozu e Kogo Noda. Fotografia de Yuharu Atsuta. Com Chishu Ryu, Chieko Higashiyama, So Yamamura, Haruko Sugimura e Setsuko Hara.

Vimos como a abordagem hollywoodiana clássica da realização cinematográfica criou um sistema estilístico (a continuidade) a fim de estabelecer e manter um tempo e um espaço narrativos claros. O sistema de continuidade é um conjunto específico de diretrizes que pode ser seguido pelo cineasta. Porém, alguns cineastas não utilizam o sistema de continuidade. Eles podem exibir ostensivamente as diretrizes violando-as, como Godard faz em *Acossado*, ao criar um filme informal, porém vigoroso. Ou eles podem desenvolver um conjunto de diretrizes alternativas — tão restritas quanto as de Hollywood — que lhes permita produzir filmes completamente diferentes dos clássicos.

Yasujiro Ozu é um desses cineastas. Sua abordagem para o desenvolvimento narrativo difere da utilizada em filmes mais clássicos como *Jejum de amor* ou *Intriga internacional*. Em vez de fazer dos eventos narrativos o princípio organizador central, Ozu tende a descentralizar a narrativa. Como resultado, as estruturas espaçotemporais são ressaltadas e criam o seu próprio interesse. *Era uma vez em Tóquio*, o primeiro filme de Ozu a causar impressão considerável no Ocidente, oferece uma introdução esclarecedora a algumas das estratégias cinematográficas características de Ozu.

Era uma vez em Tóquio apresenta uma narrativa simples sobre um casal provinciano que visita os filhos adultos em Tóquio e se vê tratado como um estorvo inconveniente. A narrativa é calma e contemplativa e, no entanto, o estilo de Ozu não se conforma simplesmente ao sistema de produção cinematográfica japonesa, caracteristicamente espiritual. Na verdade, os cineastas e críticos japoneses ficaram tão perplexos com sua abordagem não clássica quanto o público ocidental. Ao criar um método alternativo sistemático para modelar as relações espaçotemporais, Ozu busca envolver mais profundamente a atenção do espectador. Em Hollywood, o estilo é submisso à narrativa, porém Ozu o transforma em um parceiro igual. Vemos a ação narrativa, as relações espaciais e as relações temporais desenrolarem-se simultaneamente e todas são igualmente dramáticas e envolventes. Como resultado, mesmo uma narrativa simples como a de *Era uma vez em Tóquio* torna-se nova e fascinante.

A narrativa de *Era uma vez em Tóquio*, pelos padrões clássicos, é um tanto oblíqua. Algumas vezes tomamos conhecimento de importantes eventos narrativos somente após eles terem ocorrido. A última parte de *Era uma vez em Tóquio*, por exemplo, envolve uma série de acontecimentos em torno do súbito adoecimento e morte da avó da família. Apesar de os avós serem as duas personagens centrais do filme, não vemos a avó adoecer. Sabemos disso somente quando o filho e a filha recebem telegramas com a notícia. Similarmente, o falecimento da avó ocorre entre cenas. Em uma cena, os filhos encontram-se ao lado de sua cama; na cena seguinte, eles choram sua morte.

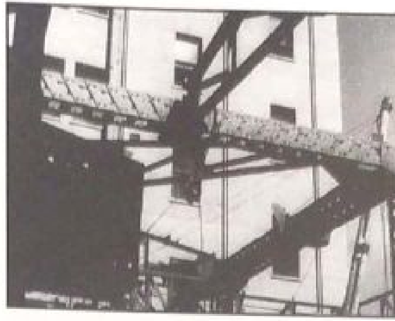
Apesar disso, essas elipses não evidenciam um filme de ritmo rápido como *Jejum de amor*, que precisa abranger rapidamente uma grande extensão narrativa. Pelo contrário; as sequências de *Era uma vez em Tóquio* muitas vezes se detêm em detalhes: a conversa melancólica entre o avô e os amigos em um bar, quando discutem a decepção com os filhos, ou a caminhada de domingo da avó com o neto. O resultado é uma alteração no equilíbrio narrativo. Elipses retiram a ênfase de acontecimentos centrais da narrativa, enquanto os eventos narrativos que de fato vemos no enredo são simples e minimizados.

Acompanhar esse afastamento na apresentação dos acontecimentos mais dramáticos da narrativa é afastar-se do espaço narrativamente significativo. As cenas não começam e terminam com planos que enquadrem os elementos narrativos mais importantes da *mise-en-scène*. Em vez dos recursos usuais de transição, como fusão e escurecimento, Ozu normalmente emprega uma série de planos transicionais separados, ligados por cortes. E essas cenas de transição muitas vezes mostram espaços não relacionados diretamente à ação da cena; os espaços geralmente estão *próximos* de onde a ação ocorrerá. A abertura do filme, por exemplo, mostra cinco cenas da cidade portuária de Onomichi — a baía, colegiais, um trem passando — até que a sexta cena revela os avós preparando-se para a viagem a Tóquio. Apesar de alguns temas importantes aparecerem pela primeira vez nessas cinco primeiras cenas, nenhuma causa narrativa coloca a ação em andamento. (Compare com as aberturas de *Jejum de amor* e *Intriga internacional*.) As cenas de transição não aparecem somente no início. Várias sequências em Tóquio começam com cenas de chaminés de fábricas, embora a ação nunca ocorra nesses locais.

Essas transições possuem uma função mínima como planos introdutórios. Às vezes as transições não estabelecem nenhum espaço, mas tendem a confundir o espaço da cena posterior. Após a nora, Noriko, receber uma chamada telefônica no trabalho e tomar conhecimento da doença da avó, a cena termina com um plano médio da nora sentada pensativamente à mesa; o único som diegético é o ruído das máquinas de escrever (**11.43**). Uma transição musical não diegética aparece nesse plano. Há então um corte para um plano de conjunto em câmera baixa de um



11.43 — Em *Era uma vez em Tóquio*, um plano de Noriko em sua mesa...



11.44 — ...leva a um plano de um prédio...



11.45 — ...e então a outro de uma construção...

prédio em construção (**11.44**). O barulho de rebitadoras toma o lugar do das máquinas de escrever e a música continua. O plano seguinte é outra câmera baixa do canteiro de obras (**11.45**).

Um corte muda o local para a clínica do filho mais velho, o Dr. Hirayama. A irmã, Shige, está presente. A música termina e uma nova cena começa (**11.46**). Neste segmento, os dois planos do canteiro de obras não são necessários para a ação. O filme não nos dá nenhuma indicação de onde fica o prédio em construção. Supomos que seja perto do escritório de Noriko, mas o ruído de rebitadoras não é audível nas cenas no interior do escritório.



11.46 — ...antes de passar para o local da cena seguinte.

Como de costume, procuramos pelas funções de tais recursos estilísticos. É difícil atribuir significados explícitos ou implícitos a tais cenas de transição. Por exemplo, seria possível propor que as cenas de transição simbolizam a nova Tóquio, estranha para os avós, que vêm de um povoado que lembra o Japão antigo. Porém, muitas vezes os espaços de transição não envolvem locais externos e algumas cenas se passam dentro das casas das personagens. Uma função mais sistemática, sugerimos, é narrativa e está relacionada ao fluxo de informações da história.

A narrativa de Ozu se alterna entre cenas de ação na história e inserções diversas que nos aproximam ou nos afastam delas. Ao vermos o filme, começamos a formar expectativas sobre as cenas inseridas. Ozu enfatiza o estabelecimento de padrões estilísticos criando expectativa sobre quando uma transição ocorrerá e o que ela mostrará. Os padrões estabelecidos podem retardar nossas expectativas ou mesmo criar certa surpresa.

"Não penso que o filme tenha uma gramática. Não penso que o cinema tenha apenas uma forma. Se o resultado é um bom filme, então ele criou a sua própria gramática."

— Yasujiro Ozu, diretor

Por exemplo, no início do filme, a Sra. Hirayama, esposa do médico, discute com o filho, Minoru, onde colocar a mesa dele para liberar espaço para os avós. O assunto é deixado de lado e segue-se uma cena mostrando a chegada dos avós. Esta termina em uma conversa num quarto do andar de cima. Novamente, ouve-se música de transição ao final da cena. A cena seguinte enquadra um corredor vazio no andar de baixo, onde se encontra a escrivaninha de Minoru, mas não há ninguém na cena. Segue-se um plano de conjunto exterior mostrando crianças cor-

rendo em penhasco perto da casa; as crianças não são personagens da ação. Finalmente, há um corte para o interior que mostra Minoru na escrivaninha do pai na parte da casa em que funciona a clínica, estudando. Aqui a montagem cria uma rota muito indireta entre duas cenas, indo primeiramente a um local onde esperamos que a personagem esteja (sua escrivaninha), mas onde ela não está; então, a cena se afasta completamente da ação, para o exterior. Apenas então, na terceira cena, a personagem reaparece e a ação continua. Nessas passagens de transição, surge um tipo de jogo que nos convida a formar expectativas não apenas sobre a ação da história, mas também sobre a montagem e *mise-en-scène*.

Os padrões de montagem de Ozu nas cenas são tão sistemáticos quanto os de Hollywood, mas tendem a estar em nítida oposição às regras de continuidade. Por exemplo, Ozu não respeita a linha dos 180 graus, o eixo da ação. Tampouco é ocasional a violação dessas regras, como é o caso de John Ford em *No tempo das diligências* (*Stagecoach*) (p. 379). Ozu frequentemente corta 180 graus através da linha para enquadrar o espaço da cena da direção oposta. Isso, naturalmente, viola as regras do eixo da ação, uma vez que as personagens ou objetos à direita na primeira cena aparecerão à esquerda na segunda e vice-versa. No início de uma cena no salão de beleza de Shige, o plano médio interior inicial enquadra Shige do lado oposto à porta da frente (**11.47**). Um corte de 180 graus revela então um plano médio de conjunto de uma mulher sob um secador de cabelos; a câmera está direcionada para o fundo do salão (**11.48**). Outro corte de 180 graus apresenta um novo plano de conjunto do cômodo, novamente direcionado para a porta, e os avós entram no salão (**11.49**). Em vez de ser uma violação isolada das regras de continuidade, essa é a maneira típica de Ozu enquadrar e montar uma cena.



11.47 — No salão de beleza, os cortes sistemáticos movem-se de um lado do eixo da ação...



11.48 — ...para o outro lado...

Ozu é um mestre em *raccords* de ação, mas muitas vezes ele realiza isso de maneiras incomuns. Por exemplo, enquanto Noriko e a avó andam até a porta do apartamento de Noriko, há um corte de 180 graus (**11.50, 11.51**). A correspondência nos movimentos das mulheres é perfeita, mas, como a altura e a distância constantes da câmera criam enquadramentos



11.49 — ...e de volta.



11.50 — Deste ângulo frontal de Noriko e da avó...



11.51 — ...há um corte para um ângulo traseiro delas.

assim similares, o efeito do corte é momentaneamente fazer parecer que o par colide. Suas posições na tela, da esquerda para a direita, também são invertidas abruptamente, algo normalmente considerado um erro de continuidade. Um cineasta clássico tentaria evitar um corte assim incomum, mas Ozu os utiliza aqui e em outros filmes como parte de seu estilo característico.

Como ilustram estes exemplos, Ozu não restringe a câmera e os padrões de montagem ao espaço semicircular ao lado do eixo da ação. Seus cortes ocorrem em um círculo completo ao redor da ação, normalmente em segmentos de 90 ou 180 graus. Isso significa que os planos de fundo mudam drasticamente, como em ambos os exemplos anteriores. Nos filmes de Hollywood, a câmera quase nunca cruza o eixo da ação em direção à quarta parede. Como os arredores mudam com mais frequência em *Era uma vez em Tóquio*, eles se tornam mais proeminentes em relação à ação e o espectador deve prestar atenção ao cenário ou ficará confuso.

Os planos de transição que prolongam ou frustram as expectativas do observador e o espaço em 360 graus que nos convida a notar os arredores podem funcionar em conjunto. Quando os avós visitam um *spa* em Atami, a cena se inicia com um plano de conjunto de um corredor (**11.52**). Ouve-se música dançante de estilo latino tocar fora de campo e várias pessoas andam pelo corredor. A cena seguinte (**11.53**) é um plano de conjunto de outro corredor no andar de cima, com uma criada carregando uma bandeja; mal se percebem dois pares de chinelos no vão da porta, na esquerda inferior. Em seguida vem um plano médio de conjunto de um corredor ao lado de um pátio (**11.54**). Mais pessoas passam. Segue-se um plano médio de um jogo de majongue (**11.55**); há o som de conversa e de peças sendo movidas. Ozu corta em 180 graus o eixo, enquadrando outra mesa de majongue (**11.56**). A primeira mesa agora está no plano de fundo, vista do lado oposto. O corte seguinte retorna para o plano médio de conjunto no corredor do pátio (**11.57**). Os avós, que são as únicas personagens importantes presentes no *spa*, não aparecem em nenhuma dessas cenas. Finalmente, há um plano mé-



11.52 — *Era uma vez em Tóquio.*



11.53 — *Era uma vez em Tóquio.*



11.54 — *Era uma vez em Tóquio.*



11.55 — *Era uma vez em Tóquio.*



11.56 — *Era uma vez em Tóquio.*



11.57 — *Era uma vez em Tóquio.*



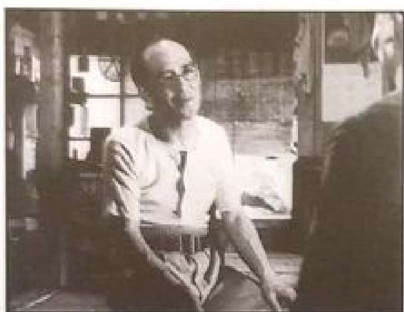
11.58 — *Era uma vez em Tóquio.*



11.59 — *Era uma vez em Tóquio.*



11.60 — Uma correspondência gráfica criada cruzando a linha no corte do avô...



11.61 — ...para o amigo enquanto eles conversam.

dio de dois pares de chinelos ao lado da porta no corredor do andar de cima (**11.58**), sugerindo que aquele é o quarto dos avós. Os painéis de vidro na parede refletem o movimento animado da festa fora de campo e ainda se podem ouvir conversas e música alta. Um plano médio dos Hirayamas na cama, tentando dormir com o barulho, revela finalmente a situação narrativa e uma conversa entre o casal tem início (**11.59**). Por sete planos o filme explora lentamente o espaço da cena, deixando-nos descobrir a situação gradualmente. A presença dos chinelos do segundo plano (11.53) é quase imperceptível. Ela sugere que os avós estão ali, mas a revelação de sua localização é adiada por vários outros planos.

Dessa maneira Ozu afasta a nossa atenção das funções estritamente causais do espaço e torna o espaço importante por si só. Ele faz o mesmo com o espaço plano da tela. (Exemplos de correspondências gráficas nos filmes de Ozu são encontrados em 6.128-6.131.) Esse recurso estilístico é característico de Ozu, que raramente utiliza a correspondência gráfica para fins narrativos. Em *Era uma vez em Tóquio*, uma situação de conversa leva a um padrão de campo/contracampo, mas, ainda, com cortes de 180 graus cortando do eixo da ação. Os dois homens conversando são enquadrados para que ambos olhem para a direita e para fora da tela. (Em Hollywood, os defensores do sistema de continuidade diriam que isso indica que ambos estão olhando para a mesma coisa.) Por estarem posicionados de maneira semelhante no quadro, o resultado é uma forte correspondência gráfica de um plano para o outro (**11.60**, **11.61**). Nesse aspecto, o estilo de Ozu deve algo à forma abstrata (Capítulo 10, pp. 559-69). É como se ele buscasse fazer um filme narrativo que, ainda assim, tornasse as similaridades gráficas tão evidentes quanto em um filme abstrato como *Balé mecânico* (*Ballet mécanique*).

A utilização do tempo e do espaço em *Era uma vez em Tóquio* não é intencionalmente obscura nem possui função simbólica na narrativa. Em vez disso, ela sugere uma relação entre cenário, duração e ação da história diferente da que existe nos filmes clássicos. Espaço e tempo não possuem somente a simples função de criar uma linha narrativa clara sem chamar a atenção para si. Ozu os evidencia e os torna elementos

estéticos proeminentes por si mesmos. Grande parte da atração do filme reside no tratamento estrito, porém brincalhão das figuras, dos cenários e do movimento. Ozu não elimina a narrativa; ele a abre. *Era uma vez em Tóquio* e seus outros filmes permitem que outros recursos estilísticos existam ao lado da narrativa. O resultado é que o espectador é convidado a participar de seus filmes de uma nova forma.

Amores expressos

1994. Jet Tone, Hong Kong. Dirigido por Wong Kar-wai. Roteiro de Wong Kar-wai. Fotografia de Andrew Lau Wai-keung e Christopher Doyle. Com Brigitte Lin Ching-hsia, Takeshi Kaneshiro, Tony Leung Chiu-wai e Faye Wong Jingwen.

Cineastas contemporâneos de Hollywood às vezes exploraram um tipo de trama que recebeu o nome de *teia da vida*. Em vez de duas linhas primárias de ação, como em *Jejum de amor* ou *Intriga internacional*, alguns filmes recentes entretecem um grande número de linhas de enredo, muitas vezes envolvendo várias personagens. Há precedentes, como *Grande Hotel* (*Grand Hotel*, 1932) e *Nashville* (1975), porém, nos anos 1990, filmes como *Short cuts — Cenas da vida* (*Short cuts*), *Pulp Fiction — Tempo de violência* (*Pulp Fiction*), *Magnólia*, *Traffic: Ninguém sai limpo* (*Traffic*) e *Simplesmente amor* (*Love actually*) tornaram mais comum esse tipo de construção de enredo. As tramas podem inicialmente parecer completamente isoladas, mas elas normalmente convergem, revelando conexões causais inesperadas. Em *Magnólia*, as personagens são ligadas pela televisão (todas estão conectadas de uma maneira ou outra ao produtor de televisão Earl Partridge) e por encontros casuais (como quando o policial encontra a filha descontente de Partridge).

O público espera que uma trama "teia da vida" revele relações inesperadas entre as diferentes personagens. Visto desse ponto de vista, *Amores expressos* constitui um experimento interessante em forma não clássica. Ele é dividido em duas histórias distintas, cada uma organizada ao redor de um grupo diferente de personagens, e as duas histórias não são intercaladas, mas simplesmente colocadas lado a lado. Uma pergunta normalmente feita pelos espectadores é: o que o diretor Wong Kar-wai consegue ao colocar essas duas histórias no mesmo filme?

Na primeira história, o Oficial 223 (para facilitar, vamos chamá-lo de Oficial 1) acaba de terminar com a namorada e vive na esperança de que ela o aceite de volta antes de 1º de maio, seu aniversário de 25 anos. Vagando pela cidade à noite, ele encontra uma mulher misteriosa de óculos escuros e peruca loira. Ele não sabe que ela comanda uma organização de tráfico de drogas. Ela contratou alguns marginais indianos para engolir sacos de cocaína e voar para fora do país, porém eles fugiram com

"[Os patrocinadores na Ásia] sempre perguntam: 'É uma história de policial ou de gângster?'. Então você precisa escolher. Uma ou outra.... Então, com o Amores expressos, eu disse que é uma história de policial e de gângster. Tem gângsteres e tem policiais. Mas não é uma história de gângsteres e policiais. É apenas sobre suas vidas e é isso o que é."

— Wong Kar-wai, diretor

as drogas. Ela deve recuperar os produtos ou enfrentar a ira do chefe, um ocidental que comanda um bar. O Oficial 1 a encontra em um bar e a leva para um hotel barato, onde ela cura a bebedeira e ele faz um lanche. Pela manhã, ele a deixa; ela deixa uma mensagem carinhosa no *pager* dele antes de retornar ao bar e matar seu chefe com um tiro.

A segunda história, mais longa, apresenta o Oficial 633 (Oficial 2), que está feliz com sua namorada, uma comissária de bordo. Porém, um dia ela o deixa. Ele ainda está tentando superar o relacionamento quando Faye, uma balconista de sua lanchonete favorita, a Midnight Express, se interessa por ele. A comissária de bordo deixa as chaves do Oficial 2 na Midnight Express e Faye as usa para explorar o apartamento enquanto ele está fora. Ela limpa e redecora o lugar para tentar animá-lo, deixando sabão e toalhas novas e enchendo seu aquário com peixes. Após surpreendê-la no apartamento, ele percebe que ela está flertando com ele; então, ele guarda as coisas da antiga namorada e sai para se encontrar com Faye. Ela, porém, não aparece e vai para a Califórnia — o lugar que ela sempre sonhou visitar. Passado um ano, o Oficial 2 comprou a Midnight Express e a está reformando, quando ela retorna. Agora *ela* é comissária de bordo e há uma insinuação de que o romance entre eles pode finalmente começar.

O que liga as duas partes? Ambas utilizam trabalho de câmera na mão, música sombria e comentários ocasionais em voz *over*. Contudo, um estilo comum normalmente não basta para justificar a união de duas histórias. Uma vez que ambos os protagonistas são policiais, esperamos que eles se encontrem, o que nunca acontece; o primeiro é um detetive à paisana, enquanto o segundo faz a sua ronda regularmente. Nem o tráfico de drogas da loira misteriosa interfere nas atividades dos policiais. O Oficial 1 não está ciente de sua atividade criminosa e o Oficial 2, por exemplo, não investiga o assassinato do dono do bar, como poderia fazer em outro tipo de trama. As duas linhas certamente compartilham um local: o Oficial 1 e o Oficial 2 frequentam a Midnight Express. Contudo, isso não conecta as partes causalmente, uma vez que o Oficial 1 encontra Faye apenas uma vez e nunca entra em disputa pela sua afeição. Como que para atiçar os espectadores mais atentos, Wong insere na primeira parte um plano, breve e distante, de cada uma das personagens principais que aparecerão na segunda parte — o Oficial 2, a comissária de bordo e Faye (**11.62**). Porém, eles são desconhecidos para nós quando os vemos pela primeira vez e não são apresentados como móveis da ação na primeira parte.

É como se Wong fizesse a justaposição de duas histórias de modo a nos obrigar a criar nossas próprias conexões entre elas. Ao analisar a forma e o estilo narrativos, podemos revelar algumas similaridades e diferenças desconcertantes, que, por sua vez, indicam um conjunto de temas que unifica o filme.



11.62 — Em *Amores expressos*, enquanto a loira misteriosa passeia por fora de uma loja, Faye (que não conhecemos até a parte 2) sai com um tigre de pelúcia (talvez destinado ao apartamento do Oficial 2).

Em termos narrativos amplos, as duas partes estão em nítido contraste. A primeira acontece na península Kowloon, em Hong Kong, nas proximidades das Chungking Mansions, um quarteirão decadente de hotéis baratos, lojas e restaurantes indianos. (O título cantonês do filme significa "Selva de Chungking" e isso pode levar o espectador nativo a acreditar que a segunda história retornará ao bairro.) A segunda parte acontece na ilha de Hong Kong, do outro lado da baía de Kowloon, nos arredores da Midnight Express. Na Kowloon da primeira parte, o crime prolifera; o Oficial 1 persegue suspeitos com a arma em punho, enquanto a loira trabalha para um cartel de drogas. A parte 2 apresenta um mundo muito menos ameaçador, onde o romance pode florescer e o policial faz um lanche durante a ronda. O título em inglês do filme funde os locais básicos de cada parte, unindo as Chungking Mansions e a Midnight Express em uma única frase.

As duas partes também oferecem esquemas temporais muito diferentes. A primeira se passa em pouco tempo, cerca de quatro dias, e a ação trabalha com prazos. O Oficial 1 deu a May, sua namorada, o mês de abril como limite para voltar com ele. O prazo da loira para a operação de tráfico foi definido por seu chefe e ela o cumpre ao atirar nele e fugir de Hong Kong em 1º de maio. A segunda parte possui um fluxo de tempo mais solto e nenhum prazo estritamente determinado. No período de algumas semanas, a namorada do Oficial 2 o deixa, Faye invade o apartamento dele, ele muda de ronda e, após uma série de encontros informais, eles finalmente marcam um encontro... que Faye ignora, indo embora repentinamente. A ação é concluída um ano depois, quando ela volta para Hong Kong.

No entanto, em meio a esses amplos contrastes, alguns ecos ressoam. Cada um dos homens está saindo de um relacionamento; cada um encontra uma mulher por acaso; rápida ou lentamente, cada um deles se apega à mulher, que repentinamente se vai. Os objetivos das personagens também são reveladores. O Oficial 1 procura uma nova mulher para amar e, embora o Oficial 2 esteja contente em ficar sozinho, Faye parece tentar confortar seu coração partido. Esses objetivos são apresentados mais



11.63 — O Oficial 1 em casa, desolado.



11.64 — O Oficial 2 pensa sobre seu amor perdido.

vagamente e procurados de maneira mais errática do que em um filme de Hollywood, mas os paralelos sugerem que *Amores expressos* gira em torno do romance. Quanto mais detalhadamente observamos as cadeias de causa e efeito, os motivos e o estilo visual, mais evidências encontramos de que o filme está comparando maneiras pelas quais as pessoas tentam encontrar o amor.

Os problemas românticos dos dois policiais moldam suas atitudes para com o tempo. Nenhum dos dois é sensível ao fato de que os relacionamentos amorosos devem ajustar-se à mudança. Na primeira parte, dominada pelo ritmo rápido e pelos prazos, o Oficial 1 está sofrendo há um mês e agora quer encontrar uma nova namorada imediatamente. O Oficial 2, repentinamente abandonado pela namorada, não consegue juntar energias para recomeçar sua vida amorosa. Ambos preenchem o período de espera com ciclos de comportamento repetitivo. O Oficial 1 importuna a família de May e liga para antigas namoradas chamando-as para sair. O Oficial 2 visita repetidamente a lanchonete Midnight Express, primeiramente para comprar lanches para si e para sua namorada, depois simplesmente para ficar cismando. Após trocar de turno, ele frequenta uma barraca de comida em outra rua. Apesar de um querer uma aventura repentina e o outro cair na rotina, ambos são pegos em espirais de inatividade. Wong enfatiza isso através de imagens paralelas da apatia dos dois homens em seus apartamentos (**11.63**, **11.64**).

Eles precisam de mudança — ou, segundo o motivo que impregna o filme, uma mudança de cardápio. A comida é um elemento central em ambas as histórias, anunciada no início nos vertiginosos planos em *travelling* pelas Chungking Mansions, com os seus cafés cheios de frequentadores. O Oficial 1 mede o tempo que espera por May (que adorava abacaxi) usando latas de abacaxis, comprando a cada dia uma com data de vencimento em 1º de maio. No último dia, ele se empanturra com as 30 latas que havia guardado. Quando ele encontra a loira, pergunta se ela gosta de abacaxi. Da mesma maneira, o Oficial 2 sempre pede a salada



11.65 — Após sua corrida matinal, o Oficial 1 recebe a mensagem desejando feliz aniversário.



11.66 — O Oficial 2 jogou fora o cartão de embarque falso que Faye lhe deixou; agora espera que ele seque para que possa lê-lo.

do *chef* na Midnight Express. Em contraste, as mulheres são apresentadas como desejosas de menus variados. Enquanto a loira analisa o Oficial 1 no bar, seu comentário em *off* declara: "Conhecer uma pessoa não significa ficar com ela. As pessoas mudam. Uma pessoa pode gostar de abacaxi hoje e de algo diferente amanhã". Quando o Oficial 2 traz pizza e peixe com fritas para casa, sua namorada o abandona. Ele reflete e acha que ela percebeu que tinha novas opções de amantes, bem como de jantares.

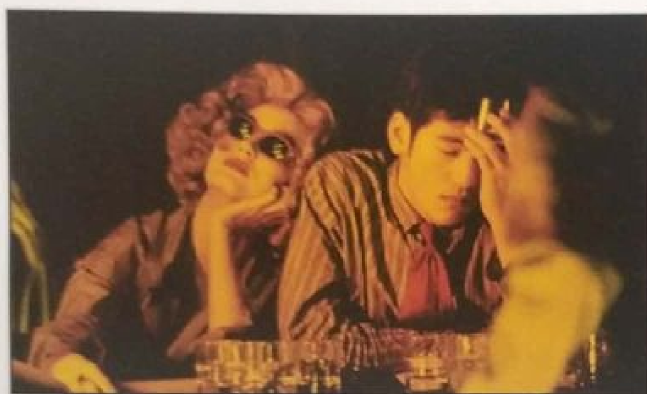
O motivo da comida segue definindo as posturas dos homens para a mudança. Enquanto a loira dorme em um quarto de hotel das Chungking Mansions, o Oficial 1 se empanturra com hambúrgueres, saladas e fritas. Após ter saído, ele acha que ela se esqueceu dele, mas a mensagem no *pager* ("Feliz aniversário") o leva a desejar que a data de vencimento em sua lembrança dure para sempre. Não mais tratando uma namorada como um lanche rápido, a percepção temporal do Oficial 1 se expande. Em vez de buscar um novo futuro, ele guarda com carinho um momento no passado (**11.65**).

Ao invadir a vida do Oficial 2, a balconista Faye substitui as marcas baratas de peixe enlatado por outra marca, coloca droga em sua garrafa de água para que ele possa dormir e o tira de sua autopiedade (na qual ele imagina a toalha chorando e o sabão se esvaindo). Quando falta ao encontro, ela lhe deixa um cartão de embarque de mentira que pintou em um guardanapo. Inicialmente ele o joga fora, mas, em uma composição paralela à do Oficial 1 meditando sobre a mensagem do *pager*, ele o seca na churrasqueira de uma lanchonete (**11.66**). Um ano depois, o Oficial 2 adotou um cardápio variado. Ele comprou a lanchonete Midnight Express e, quando Faye retorna, convence-a a escrever um novo cartão de embarque. Antes ele estava relutante em viajar com ela, mas agora, quando ela pergunta para onde ele quer viajar, responde: "Para onde você quiser me levar". Ele saiu da rotina e está disposto a aceitar mudanças.

Esta última cena resume outro motivo do filme, o da viagem de avião, que percorre ambas as partes da obra e cria paralelos. Ambas estão as-



11.67 — Faye, que se tornará uma comissária de bordo, compara-se com a mulher que deixou o Oficial 2.



11.68 — A loira da primeira parte reflete...



11.69 — ...em uma postura semelhante à de Faye na segunda parte.

sociadas ao desejo de mudança das mulheres. Na primeira parte, a loira prepara os transportadores de drogas para um voo e foge da cena do crime pegando um avião cedo. Na segunda parte, a comissária de bordo do Oficial 2 é substituída por Faye, que, ao conhecer a rival, se compara com ela **(11.67)**. Os motivos musicais também assinalam a importância da mudança. A canção *reggae* que se repete na primeira parte diz: "Não é todo dia que vai ser do mesmo jeito; deve ter alguma mudança de alguma maneira"[1]. A segunda parte destaca a música "What a difference a day makes" e repete "California dreamin", que expressa o desejo de ir para ambientes mais ensolarados. Diversos motivos pictóricos unem as duas mulheres principais, entre eles os sapatos, os óculos escuros e o hábito de sonhar acordadas **(11.68, 11.69)**.

Se o tema principal do filme é realmente a aceitação da mudança como parte do amor, as duas partes são engenhosamente planejadas para levar o público a esta conclusão indiretamente. A primeira parte começa com a loira passando apressadamente pelas Chungking Mansions e depois mostra o Oficial 1 correndo atrás de um criminoso e colidindo com ela

1 No original, "It's not every day that's gonna be the same way, there must be a change somehow". (N. da T.)

antes de continuar. O disfarce de *femme fatale* e a transação com drogas sugerem que é o início de um suspense policial (veja pp. 506-9). Logo, porém, a situação do tráfico cede lugar aos desejos românticos do Oficial 1, e o abrupto ataque da loira contra seu chefe encerra a linha de ação de crime. A segunda história começa retratando a serena rotina e os problemas pessoais do Oficial 2. Os elementos de *thriller* serviram em boa parte como iscas, levando-nos a analisar as personagens antes que o gênero do enredo mudasse e se tornasse uma comédia romântica em aberto.

Wong assinala a mudança de gênero por meio de um paralelo estilístico. Quando o Oficial 1 colide com a loira, o quadro é congelado e ele diz em *off*: "Cinquenta e sete horas depois eu me apaixonei por esta mulher". Quando o Oficial 1 visita novamente a Midnight Express no final da primeira parte, ele se encontra com Faye (**11.70**). Seu comentário afirma: "Seis horas depois...". Após um *fade-out*, a imagem reaparece em um *fade-in* mostrando o Oficial 2 se aproximando da lanchonete (**11.71**) e ouvimos o Oficial 1 continuar: "...Ela se apaixonou por outro homem". Não vemos o Oficial 1 novamente. Esses comentários em *off* (pouco plausíveis em uma base realista — como o Oficial 1 poderia saber que Faye se apaixonaria pelo Oficial 2?) marcam explicitamente os paralelos românticos do filme.

Uma vez que as linhas de ação das duas partes não estão ligadas por causalidade, o filme, num primeiro momento, pode desapontar as expectativas do público. No entanto, a estratégia de Wong convida os espectadores a procurar outras conexões. As situações paralelas apontam para a ideia de que mudanças são tão necessárias para o amor quanto o é a variedade para a dieta alimentar. As implicações temáticas são reforçadas pela *mise-en-scène*, pela cinematografia, pela música e pelos comentários em *off*. Ainda assim, se *Amores expressos* não é um filme com mão pesada, deve-se, em parte, à transição gradual e habilidosa de um filme poli-



11.70 — A primeira parte de *Amores expressos* termina com o Oficial 1 encontrando Faye na lanchonete Midnight Express.



11.71 — A segunda parte começa com o Oficial 2 se aproximando da Midnight Express. Ele substituirá o Oficial 1 como protagonista masculino do filme.

cial para um filme romântico e, em parte, ao fato de nos deixar apreciar seus divertidos artifícios.

Forma e estilo no documentário

Um homem com uma câmera

Feito em 1928, lançado em 1929. VUFKU, União das Repúblicas Socialistas Soviéticas. Dirigido por Dziga Vertov. Fotografia de Mikhail Kaufman. Montado por Elizaveta Svilova.

De algumas maneiras, *Um homem com uma câmera* pode parecer um documentário jornalístico-padrão, e, no entanto, ele não tenta passar a impressão de que a realidade que apresenta não é afetada pelo veículo cinematográfico. Em vez disso, Dziga Vertov proclama o poder manipulativo da montagem e da fotografia para moldar uma profusão de pequenas cenas do cotidiano em um documentário altamente idiossincrático e, de certo modo, experimental.

O nome de Vertov é normalmente ligado à técnica de montagem. No Capítulo 6 (pp. 360-1), citamos uma passagem em que ele compara o cineasta a um olho, reunindo cenas de muitos lugares e ligando-as criativamente para o espectador. Os escritos teóricos de Vertov também comparam o olho à lente da câmera, em um conceito a que ele deu o nome de *kino-glaz*. (*Kino* é a palavra russa para "cinema" e um de seus primeiros filmes chama-se *Kino-glaz*, ou *Cine-olho*.)



11.72 — O cinegrafista usual de Vertov, Mikhail Kaufman, como operador de câmera em *Um homem com uma câmera*.

Um homem com uma câmera toma essa ideia — a equação do olho do cineasta com a lente da câmera — como base para a forma associativa do filme. O filme se torna uma celebração do poder do documentarista de controlar a nossa percepção da realidade por meio da montagem e dos efeitos especiais. A imagem inicial mostra uma câmera em primeiro plano. Como resultado de um efeito de exposição dupla, vemos o homem da câmera do título do filme repentinamente subir, em um plano geral, em cima da câmera gigante (**11.72**). Ele coloca a sua câmera em um tripé, filma um pouco e depois desce novamente. Essa brincadeira com a escala de planos dentro de uma mesma imagem enfatiza simultaneamente o poder do cinema de alterar a realidade de forma aparentemente mágica.



11.73 — Vertov altera uma cena de rua comum expondo cada lado da imagem separadamente, com a câmera inclinada em direções opostas.

Efeitos especiais cinematográficos desse tipo aparecem como um motivo ao longo de todo o filme. Não há a intenção de que estes sejam imperceptíveis, como em um filme de ficção científica. Em vez disso, eles exibem ostensivamente o fato de que a câmera pode alterar a realidade cotidiana. Um exemplo típico é mostrado em **11.73**. Mais tarde, Vertov utiliza uma técnica denominada *pixillation* (animação quadro a quadro),

para animar objetos (**11.74**). Em outra cena, ele transmite o som de um rádio sobrepondo imagens de uma dançarina e uma mão tocando piano contra um fundo preto (**11.75**). Esse motivo de efeitos especiais virtuosísticos culmina na famosa cena final (**11.76**).

Em diversos pontos do filme, a câmera também é personificada, associada pela montagem a ações de seres humanos. Um breve segmento mostra a lente da câmera ajustando o foco e, então, um plano fora de foco de flores assumindo contornos nítidos. Imediatamente a seguir, ocorre uma justaposição cômica em montagem paralela, com cortes rápidos entre dois elementos: uma mulher abrindo e fechando as pálpebras enquanto enxuga o rosto com uma toalha e um grupo de persianas abrindo e fechando. Finalmente, outra cena mostra a lente da câmera com um diafragma fechando e abrindo. O olho humano é como as persianas; a lente é como o olho — todos podem se abrir e fechar, absorvendo ou bloqueando a luz. Depois, uma *pixillation* faz a câmera mover-se sozinha (**11.77**) e sair andando com suas três pernas.

Um homem com uma câmera pertence a um gênero de documentários que se tornou importante durante a década de 1920: as *sinfonias metropolitanas*. Obviamente, existem muitas maneiras de fazer um filme sobre uma cidade. Pode ser utilizada uma forma categórica para expor a sua geografia ou atrações, como em um *travelogue*. Uma forma retórica pode desenvolver argumentos sobre aspectos do planejamento urbano ou políticas de governo que precisam de mudança. Uma narrativa pode enfatizar a cidade como pano de fundo para muitas ações das personagens, como em *Roma, cidade aberta* (*Roma, città aperta*), de Rossellini, ou o drama policial semidocumentário *Cidade nua* (*The naked city*), de Jules Dassin. As primeiras sinfonias metropolitanas, porém, estabeleceram a tradição de utilizar tomadas com câmeras ocultas (ou ocasionalmente encenadas) da vida na cidade e ligá-las, normalmente sem comentários, para sugerir emoções ou conceitos por meio de associações. A forma associativa é evidente nestes primeiros exemplos do gênero, como em *Rien que les heures* (1926), de Alberto Cavalcanti, e *Berlim: Sinfonia da metrópole* (*Berlin: Symphony of a metropolis*, 1927), de Walter Ruttmann. Filmes mais recentes, como *Koyaanisqatsi* (1983) e *Powaqqatsi — A vida em transformação* (*Powaqqatsi*, 1988), de Godfrey Reggio, utilizam técnicas similares, evitando a narração com voz *over* em favor de um acompanhamento musical que, em conjunto com a justaposição de imagens, cria um estado de espírito particular e evoca certos conceitos. (Ver pp. 280 e 284.)

Na abertura de *Um homem com uma câmera*, vemos um operador de câmera filmando e, depois, passando entre as cortinas de um cinema vazio e movendo-se em direção à tela. Vemos então o cinema abrindo, os espectadores lotando o lugar, a orquestra se preparando para tocar e o filme começando. O filme que nós e o público vemos parece, em um



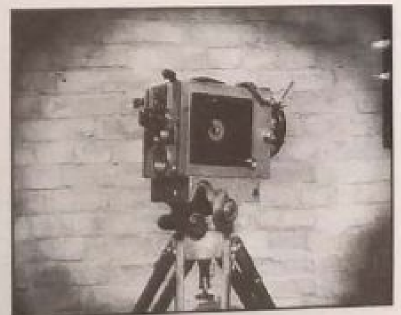
11.74 — Um lagostim faz uma pequena dança no decorrer desta cena.



11.75 — Sobreposição para sugerir som.



11.76 — *Um homem com uma câmera* termina com um olho sobreposto à lente da câmera, olhando diretamente para nós.



11.77 — A câmera animada sai de sua caixa, sobe no tripé e demonstra como suas várias partes funcionam.

primeiro momento, ser uma sinfonia da cidade exibindo um dia típico na vida de uma cidade (como o *Berlim* de Ruttmann faz). Vemos uma mulher dormindo, manequins em lojas fechadas e ruas vazias. Logo algumas pessoas aparecem e a cidade acorda. Na verdade, boa parte de *Um homem com uma câmera* segue um princípio rudimentar de desenvolvimento que vai do acordar até o horário de trabalho e o tempo de lazer. Contudo, logo no início da parte que trata do despertar, vemos também, novamente, o operador de câmera saindo com o seu equipamento, como se começasse seu dia de trabalho. Essa ação cria a primeira de muitas inconsistências propositais. O operador de câmera agora aparece em seu próprio filme e Vertov enfatiza isso cortando rapidamente para a mulher dormindo, que foi a primeira coisa que vimos no filme dentro do filme.

Ao longo de *Um homem com uma câmera*, vemos as mesmas ações e cenas sendo filmadas, editadas e vistas, em ordem embaralhada, pelo público na tela. Na verdade, perto do fim do filme, vemos o público assistindo ao operador de câmera na tela, filmando de uma motocicleta em movimento. Além disso, nesta parte final do filme, muitos motivos das partes anteriores do dia retornam, muitos deles em acelerado. A ordem simples da sinfonia da cidade comum é quebrada e misturada. Vertov cria um esquema temporal impossível, uma vez mais enfatizando os extraordinários poderes de manipulação do cinema. O filme também se recusa a mostrar apenas uma cidade, misturando sequências filmadas em Moscou, Kiev e Odessa, como se o herói homem da câmera pudesse se mover facilmente pela URSS durante esse "dia" de filmagem. A visão de Vertov sobre a relação do cinema com a paisagem urbana é bem transmitida em uma cena que utiliza uma extraordinária composição de foco em profundidade que coloca a câmera no primeiro plano, erguendo-se acima dos prédios distantes (**11.78**). Em suma, *Um homem com uma câmera* é uma sinfonia metropolitana, mas também vai além desse gênero.



11.78 — A câmera faz panorâmicas frenéticas para capturar várias vistas da cidade.

Além da exuberante celebração dos poderes do cinema, o filme de Vertov contém muitos significados implícitos e explícitos, alguns dos quais podem não ser notados por espectadores que não sabem ler russo. Explicitamente, o filme busca enaltecer e criticar aspectos da sociedade soviética uma década após a Revolução. Muitas das justaposições do filme envolvem máquinas e o trabalho humano. Sob o comando de Stálin, estava começando um grande impulso rumo à industrialização na URSS, e as fábricas mecanizadas eram mostradas como lugares fascinantes, cheios de movimento (**11.79**). O homem da câmera escala uma grande chaminé de fábrica ou balança suspenso sobre uma barragem para capturar toda essa atividade. Os trabalhadores não são vistos como oprimidos, mas participando alegremente no crescimento do país, como quando uma jovem ri e conversa enquanto embrulha caixas de cigarros em uma linha de produção.



11.79 — O enquadramento e a iluminação realçam o dinamismo das partes da máquina câmera que pulsam e brilham.

Vertov também assinala os pontos fracos da vida contemporânea, como as persistentes desigualdades das classes. Cenas de um salão de beleza sugerem que alguns valores burgueses sobreviveram à Revolução e a sequência do tempo livre, perto do final, contrasta trabalhadores praticando esportes ao ar livre e mulheres rechonchudas exercitando-se em uma academia para perda de peso. Vertov também se esforça para criticar o alcoolismo, um grande problema social da URSS. Uma das primeiras cenas do filme dentro do filme mostra um desabrigado dormindo ao ar livre, justaposto a uma grande garrafa fazendo a propaganda de um café. Uma fachada de loja que vemos repetidamente anuncia vinho e vodca, e depois há uma cena em que o homem da câmera visita esse bar. Quando ele sai, vemos cenas de antigas igrejas convertidas em clubes de trabalhadores. O contraste entre esses dois lugares onde os trabalhadores podem passar o tempo livre torna-se claro pelas montagens paralelas associativas. Uma mulher atirando em alvos em um dos clubes parece estar atirando em garrafas de cerveja que desaparecem (por *stop-motion*) de um engradado no bar. Durante a década de 1920, funcionários do governo instituíram uma política explícita cujo objetivo era utilizar o cinema e os clubes dos trabalhadores para substituir o bar e a igreja na vida dos cidadãos soviéticos. (Visto que a maior fonte de renda do governo vinha do monopólio das vendas de vodca, a política também buscava tornar o cinema uma grande alternativa como fonte de renda.) Assim, *Um homem com uma câmera* parece promover sutilmente essa política utilizando técnicas de câmera divertidas para tornar atraentes tanto o cinema quanto os clubes.

Implicitamente, *Um homem com uma câmera* pode ser visto como um argumento a favor da abordagem vertoviana da realização cinematográfica. Ele se opunha à forma narrativa e ao uso de atores profissionais, preferindo que os filmes utilizassem as técnicas da câmera e a mesa de montagem para criar os seus efeitos no público. Ele não era, contudo, totalmente contrário ao controle da *mise-en-scène*, e várias cenas desse filme — particularmente a mulher acordando e se lavando — claramente precisaram ser encenadas. Ao longo de todo o filme, justaposições associativas comparam o trabalho de fazer um filme com os outros tipos de trabalhos retratados. O homem da câmera acorda e vai trabalhar pela manhã, como outros trabalhadores. Como eles, utiliza uma máquina em seu ofício. A manivela da câmera é, em vários momentos, comparada à manivela de uma caixa registradora ou a outras partes móveis de máquinas de fábrica. As partes móveis do projetor do cinema também lembram as peças das máquinas industriais que vemos em várias sequências.

Vertov demonstra ainda como o filme ao qual nós, e o público dentro do filme, assistimos é um produto de trabalho específico. Vemos a montadora trabalhando (Elizaveta Svilova, esposa de Vertov e verdadeira montadora de *Um homem com uma câmera*). Seus gestos de raspar e

colar o filme com um pincel são entremeados por cortes para um salão de beleza, onde uma manicure maneja uma lixa de unhas e um pincel semelhante. Em vários momentos no filme vemos os mesmos planos em diferentes contextos: em nossa tela, na tela do cinema que aparece no filme, em um quadro congelado, sendo filmados, sendo cortados ou colados pela montadora, em câmera rápida e assim sucessivamente. Não devemos, portanto, vê-los apenas como momentos de realidade gravada, mas também como peças de um todo que é construído com grande esforço da parte desses trabalhadores do cinema. Finalmente, o homem da câmera deve recorrer a vários meios, por vezes perigosos, para obter suas cenas; ele não apenas sobe em uma enorme chaminé, mas também se abaixa entre os trilhos para filmar um trem passando e dirige uma motocicleta com apenas uma mão enquanto aciona a câmera com a outra para capturar a ação de uma corrida.

O cinema é, portanto, apresentado como um trabalho ou ofício, não como uma arte dirigida às elites. A julgar pelas reações satisfeitas do público que vemos no cinema, Vertov tinha esperança de que o público soviético achasse essa celebração da produção cinematográfica educativa e interessante.

Esse significado implícito está relacionado a um sentido sintomático que também podemos perceber no filme. Em fins dos anos 1920, as autoridades soviéticas queriam filmes que fossem facilmente compreendidos e que transmitissem mensagens de propaganda para uma população espalhada por lugares remotos e muitas vezes analfabeta. Elas criticavam cada vez mais cineastas como Sergei Eisenstein e Vertov, cujos filmes, apesar de celebrarem a ideologia revolucionária, eram extremamente complexos. No Capítulo 6, vimos como Eisenstein adotou um estilo denso e descontínuo de montagem. Embora Vertov discordasse em vários pontos de Eisenstein, especialmente quanto ao uso da forma narrativa, ambos pertenciam a um movimento estilístico maior chamado montagem soviética, cuja história examinaremos no Capítulo 12 (pp. 707-11). Ambos utilizavam procedimentos bastante complexos de montagem, com os quais esperavam causar reações previsíveis no público. Com seu esquema temporal contraditório e montagem rápida (contém mais de 1.700 planos, mais do que o dobro do encontrado na maioria dos filmes de Hollywood do mesmo período), *Um homem com uma câmera* é irrefutavelmente um filme difícil, especialmente para um público não acostumado com as convenções cinematográficas da montagem soviética. Talvez, com o tempo, mais espectadores soviéticos tivessem aprendido a apreciar filmes como *Outubro* (*Oktyabr*) e *Um homem com uma câmera* e a reagir a eles com o contentamento evidente do público dentro do filme de Vertov. Porém, nos anos seguintes, as autoridades criticaram cada vez mais Vertov e seus colegas, limitando sua capacidade de experimentar com conceitos como o cine-olho [*kino-glaz*]. Vertov foi contido em seus últimos

projetos, mas *Um homem com uma câmera* acabou por ser reconhecido, na União Soviética e no exterior, como um experimento clássico no uso da forma associativa em documentários.

A tênue linha da morte

1988. Uma produção de American Playhouse (PBS). Dirigido por Errol Morris. Fotografia de Stefan Czapsky e Robert Chappell. Montado por Paul Barnes. Música de Philip Glass.

Certa noite, em 1976, em uma estrada a oeste de Dallas, um policial chamado Robert Wood é atingido fatalmente por um tiro disparado por um motorista que ele havia parado. Sua parceira, Teresa Turko, viu o assassino fugir, mas foram necessários meses de investigação para que a polícia descobrisse que o carro havia sido roubado por David Harris. Harris, um adolescente de 16 anos da pequena cidade de Vidor, admitiu ter estado no carro, mas disse que o assassino era Randall Adams, um homem com quem havia passado algum tempo naquele dia. Adams foi julgado por homicídio, condenado e sentenciado à pena de morte. Graças a um recurso, a sentença foi abrandada para prisão perpétua. Harris, por causa da idade e por cooperar com a polícia, tem a sentença suspensa.

Em 1985, o documentarista Errol Morris encontrou Randall Adams enquanto pesquisava um filme sobre um famoso psiquiatra de Dallas conhecido como "Doutor Morte" por causa de seu histórico de apresentar provas que mandavam os réus para a cadeira elétrica. Morris se convenceu de que Adams havia sido condenado injustamente e, durante os três anos seguintes, preparou um filme sobre o caso.

A tênue linha da morte ilustra como um documentário pode usar a forma narrativa, pois em suas origens conta a história dos eventos que levaram ao assassinato do oficial Wood e do que aconteceu depois. Contudo, a narrativa do filme enriquece esta história básica. Manipulando o tempo, inserindo detalhes, desenvolvendo reconstituições do crime em um padrão vigoroso e sutilmente despertando nossa solidariedade para com Randall Adams, Morris não apenas nos leva ao longo de um caso criminal, mas também sugere como pode ser difícil a busca pela verdade.

O enredo geral nos guia através dos eventos da história, mas não de uma maneira totalmente linear. O filme se divide de forma razoavelmente clara em 31 sequências, porém muitas contêm breves *flashbacks* do interrogatório e do crime e algumas contêm reconstituições um tanto longas. (As reconstituições mais longas estão assinaladas em *itálico*.)

C. Créditos de abertura.
1. Dallas, Randall Adams e David Harris são apresentados.
2. O policial Wood é atingido. *Primeira reconstituição do crime.*

3. Adams é preso e interrogado. *Primeira reconstituição do interrogatório.*
4. A polícia descreve o interrogatório e o início da investigação. *Segunda reconstituição do interrogatório.*
5. A polícia descreve o estado de espírito dos dois oficiais. *Segunda reconstituição do crime.*
6. A polícia procura o carro, utilizando até mesmo hipnotismo. *Terceira reconstituição do crime.*
7. Grande pausa: David Harris é descoberto em Vidor, Texas.
8. Harris acusa Randall Adams pelo crime.
9. Adams responde à acusação de Harris.
10. Adams é interrogado. *Terceira reconstituição do interrogatório.*
11. A polícia explica a identificação incorreta do carro.
12. Os dois advogados de Adams são apresentados e descrevem suas investigações na cidade natal de Harris.
13. Os advogados de Adams falam de Harris como criminoso; o juiz descreve sua postura para com a polícia.
14. Adams reconta a versão de Harris dos eventos. *Quarta reconstituição do crime.*
15. Adams explica seu álibi.
16. Julgamento: A policial Turko testemunha, implicando Adams. *Quinta reconstituição do crime.*
17. Julgamento: Novas testemunhas aparecem. O Sr. e a Sra. Miller declaram ter visto Adam atirar em Wood. *Sexta reconstituição do crime.*
18. Os advogados de Adams e a Sra. Carr refutam o testemunho do casal.
19. Julgamento: Uma terceira nova testemunha, Michael Randell, declara ter visto Adams atirar em Wood. *Sétima reconstituição do crime.*
20. Julgamento: O júri declara Adams culpado.
21. Julgamento: O juiz sentencia Adams à pena de morte.
22. Adams reage à sentença de morte.
23. Os advogados de Adams entram com petição para um novo julgamento e perdem.
24. O recurso de Adams é apoiado pela Suprema Corte dos EUA; a sentença é comutada para prisão perpétua.
25. O detetive de Vidor explica: Harris é preso novamente.
26. Repensando o caso: As testemunhas refletem e Harris deixa transparecer que mentiu. *Oitava reconstituição do crime.*
27. O detetive de Vidor explica: Harris cometeu um assassinato na cidade.
28. Adams: "O garoto me assusta"; ele reflete sobre o erro de deixar Harris livre.
29. Harris, agora no corredor da morte, reflete sobre sua infância.
30. Última entrevista em fita de áudio: Harris chama Adams de "bode expiatório" e virtualmente confessa.
31. Título: Situação atual dos dois homens.

E. Créditos finais.

Os segmentos 1-3 formam um prólogo, introduzindo informações essenciais e despertando nossa curiosidade e nosso interesse. A sequência de abertura apresenta a cidade de Dallas, as duas personagens principais, Randall Adams e David Harris, e sua situação atual: ambos estão presos. O que os levou até lá? Eles contam como se encontraram e passaram o dia bebendo, fumando maconha e vendo um filme em um *drive-in*. O segmento 2 é a primeira de muitas reconstituições chocantes do assassinato do policial Wood num acostamento escuro da estrada. Como nas outras reconstituições, atores fazem o papel dos participantes e o enquadramento muitas vezes oculta seus rostos, concentrando-se em vez disso em detalhes da ação ou do cenário. A terceira sequência mostra a prisão e o interrogatório de Adams, que ele descreve como intimidador e que é mostrado numa reconstituição (**11.80**).



11.80 — O interrogatório de Randall Adams, encenado de modo que fica absolutamente claro que se trata de uma dramatização.

O enredo do filme então recua em *flashback* para explicar os acontecimentos que levaram à prisão de Adams, concentrando-se na investigação policial (segmentos 4-11). David Harris aponta Randall Adams como o assassino (8) e Adams é preso e interrogado (10). A confusão sobre a marca do carro finalmente é resolvida, porém Morris sugere que a investigação policial foi confusa (11). As sequências são interrompidas por mais duas reconstituições do interrogatório de Adams e duas reconstituições da morte do oficial Woods.

O trecho mais longo do filme (segmentos 12-24) é centrado no confronto de Randall Adams com os tribunais. Depois de apresentados os seus advogados e o juiz (12-13), são exibidas duas versões conflitantes dos acontecimentos — a de Adams e a de Harris (14-15). Três testemunhas-surpresa identificam Adams como o atirador (16-19), apesar de partes dos testemunhos serem desacreditadas por uma mulher que declara que duas testemunhas comentaram com ela algo sobre receber uma recompensa (18). Novamente, em certos momentos, o crime é reconstituído. O júri condena Adams (20) e ele é sentenciado à morte (21-22). As manobras legais que se seguem colocam Adams em prisão perpétua sem direito a liberdade condicional (23-24).

O filme respondeu a uma pergunta colocada no início: agora sabemos como Randall Adams foi preso. Mas e David Harris, que também está cumprindo pena? A última e maior seção do filme continua com a história após o julgamento, concentrando-se na vida criminosa de Harris. Harris é preso por outros crimes (25) e então Morris insere uma sequência (26) concebida para sugerir que ele é culpado no caso Woods. As testemunhas-surpresa são mostradas como indignas de confiança, confusas e com fatos a esconder. Muito reveladoramente, Harris explica: "Claro que eu escolhi Randall Adams". Na sequência seguinte, um detetive em Vidor, cidade natal de Harris, explica como Harris invadiu a casa de um homem, raptou violentamente sua namorada e o matou com um tiro (27). Harris, agora revelado como um sociopata tranquilo e educado,

"Eu queria fazer um filme sobre como é difícil chegar à verdade, não impossível."

— Errol Morris, diretor

reflete sobre sua infância, quando o irmão se afogou e o pai se tornou mais distante (29). Porém, qualquer simpatia que pudesse despertar é anulada pela confissão final, capturada por Morris em fita de áudio, de que Randall Adams é inocente (30). Um título explica que Adams ainda está cumprindo sua pena perpétua, enquanto Harris está no corredor da morte (31).

Assim delineado, trata-se, então, de uma história simples e direta de crime e injustiça. O significado explícito do filme foi convincente o bastante para suscitar uma nova investigação do caso e Adams foi solto em 1989. O filme de Morris, porém, é mais do que uma peça processual em favor da defesa. Ele exige muito do espectador e não explicita sua mensagem como faz a maioria dos documentários. Nossa tendência é tomar partido de Randall Adams e desconfiar da polícia, dos promotores e das "testemunhas oculares" que estão contra ele, mas Morris não favorece Adams nem critica os outros explicitamente. A forma e o estilo do filme moldam nossa solidariedade de maneira sutil. Em outro nível, o filme nega ao espectador muitos dos auxílios costumeiros para determinar o que aconteceu naquela noite de 1976. Em vez disso, ele pede que aguecemos nossa atenção, que nos concentremos nos detalhes e que julguemos as informações incompatíveis que recebemos. A história de detetive de Morris pede que reflitamos sobre os obstáculos na busca da verdade sobre qualquer crime.

O material do filme é, em sua maior parte, a matéria de qualquer reportagem sobre crimes reais. Morris utiliza entrevistas, manchetes de jornais, mapas, fotos de arquivo e outros documentos para apresentar informações sobre o crime. Ele também faz reconstituições de acontecimentos importantes, assinalando-as como tal. Contudo, outras convenções dos documentários estão ausentes. Não há nenhum narrador explicando a situação em voz *over* e nenhuma legenda identificando os falantes ou fornecendo datas. As reconstituições não têm a legenda de "Dramatização" vista nos documentários televisivos. Como resultado, somos forçados a avaliar o que vemos e ouvimos sem auxílio. Essa responsabilidade extra é intensificada por um enquadramento raramente utilizado na maioria das entrevistas de documentários: vários dos falantes olham diretamente para a câmera **(11.81)**. Essa maneira um tanto inquietante de dirigir-se ao público (ainda mais proeminente em outros filmes de Morris) nos coloca na posição de detetives, obrigando-nos a julgar o testemunho de cada pessoa. Além disso, a utilização de documentos de papel é bastante obscura: o filme nem sempre especifica sua origem, e o uso do primeiríssimo plano muitas vezes mostra apenas fragmentos do texto. (Uma cena de um artigo de jornal enquadra apenas estas frases parciais: "... dita-se que seja um 1973... com placa do Texas... contendo as letras H...".) E a composição repetitiva de Philip Glass não é música convencional de documentário, especialmente para a história de um crime verdadeiro.



11.81 — Um detetive de polícia dá sua versão do interrogatório de Adams.

Com suas harmonias lúgubres hesitantes e figuras nervosamente oscilantes, a música desperta tensão, mas também cria um misterioso distanciamento da ação: ela continua a pulsar inalterada, seja acompanhando uma paisagem urbana vazia, seja um assassinato violento.

Outras qualidades formais e estilísticas complicam o enredo. Por exemplo, quando um entrevistado menciona um local específico, Morris insere uma breve cena do local **(11.82)**. Tais interrupções abruptas não seriam utilizadas em um documentário comum, visto que não nos fornecem muitas informações adicionais. É como se Morris quisesse ilustrar a enorme quantidade de pedaços de informação que um investigador deve processar. De maneira similar, durante a maioria das reconstituições, os rostos dos participantes não são mostrados. Em vez disso, as cenas são construídas a partir do uso constante do primeiro plano: dedos repousando em um volante, um *milkshake* voando pelos ares em câmera lenta, a máquina de pipoca no *drive-in* **(11.83)**. Morris enfatiza detalhes aparentemente triviais que podem afetar nossa percepção do que realmente aconteceu na estrada. No entanto, integrados cuidadosamente e com iluminação em *high-key*, os detalhes também se tornam motivos evocativos. Algumas inserções comentam ironicamente a situação (11.82). Outras, como os onipresentes relógios, indicam a sinistra passagem do tempo; mesmo a lanterna que se quebra vagarosamente e o *milkshake* que escorre na calçada sugerem a vida que se esvai do oficial mortalmente ferido. A sistemática retenção de informações de Morris nos convida a completar partes da história e, ao amplificar detalhes aparentemente secundários, ele também nos convida a desenvolver significados implícitos.

Nossa postura para com as pessoas apresentadas no filme é crítica para esses significados. De modo geral, o enredo é moldado para criar solidariedade para com Randall Adams. Ele é a primeira pessoa que vemos e Morris imediatamente o torna interessante ao deixar que explique que está grato por ter conseguido um emprego logo após chegar a Dallas. "É como se eu tivesse mesmo de estar aqui." Morris o apresenta como um homem decente e trabalhador, atropelado pelo sistema judiciário. O interrogatório de Adams é associado a cinzeiros cheios, fazendo-o parecer nervoso e vulnerável (11.84), assim como o uso repetido das fotos de jornais em primeiro plano, mostrando seus olhos amedrontados. Quando os acusadores expõem sua argumentação, Morris nos mantém do lado de Adams ao deixar que ele os refute. No segmento 9, Adams responde à acusação de Harris de que ele foi o atirador; no segmento 15, Adams apresenta seu álibi em resposta às afirmações de Harris sobre a cronologia dos acontecimentos. Ao final, Adams torna-se o comentarista com credibilidade. No segmento 28, após Harris ter cometido outro assassinato, Adams nos lembra que uma vida poderia ter sido salva se a polícia de Dallas não tivesse libertado Harris. Neste ponto, nossa solida-



11.82 — O motel onde Adams ficou; em vista do destino de Adams, o *outdoor* ao fundo torna-se irônico.



11.83 — A máquina de pipoca no *drive-in*, filmada sinistramente no primeiro plano enquanto o relógio serve como base para o testemunho de David Harris.



11.84 — Enquanto Harris, o adolescente, é associado a pipoca, Adams, a vítima em pânico, é associado a um cinzeiro cheio de cigarros.



11.85 — Um eco do filme *noir*: numa reencenação, o policial Wood é mostrado aproximando-se do carro.

riedade para com Adams está forte e compreendemos por que ele muda sua opinião inicial sobre Dallas: agora, ela é "o inferno na terra".

Nossa aceitação do relato de Adams é sutilmente reforçada pelas muitas reconstituições do assassinato. Estas se destacam claramente como reconstituições pelo uso de técnicas associadas mais estritamente ao cinema de ficção, particularmente ao filme *noir* (**11.85**; também 10.6). Elas também se distinguem das dramatizações exibidas em programas policiais de televisão, que tendem a mostrar o rosto dos atores e que normalmente são filmadas em um estilo solto, com câmera à mão, sugerindo que estamos testemunhando o fato.

As reconstituições apresentam diferentes versões do crime, de acordo com as lembranças das diferentes testemunhas. Ao apresentar versões contraditórias do que aconteceu naquela noite, pode parecer que Morris esteja sugerindo que todos os envolvidos viram os fatos de sua própria perspectiva e que, portanto, não há uma verdade final sobre o assunto. Contudo, a progressão geral do filme nos leva a uma conclusão provável: a de que David Harris, sozinho, matou Wood. Em vez de sugerirem que a verdade é relativa, reconstituições incompatíveis dramatizam os testemunhos conflitantes. Como jurados ou espectadores de um julgamento, devemos decidir qual é a versão mais plausível, e o enredo desenvolve as reconstituições em um padrão fortemente sugestivo.

Nos segmentos dedicados à investigação policial, as reconstituições enfatizam as questões de procedimento. A oficial Turko identificou o carro corretamente? Não, concluem os detetives da polícia, mas, antes e depois desta conclusão, Morris nos mostra dois carros diferentes, tornando ambas as opções visualmente concretas. Há outra questão igualmente importante: Turko apoiou o oficial Wood segundo as normas ou ela permaneceu no carro? Morris dramatiza ambas as possibilidades, mas leva-nos a deduzir que ela provavelmente estava dentro do carro tomando o seu *milkshake*, já que o croqui da cena do crime indica que foi encontrado líquido de chocolate derramado perto do carro. É uma questão de probabilidade e nunca podemos ter certeza, mas, com os indícios apresentados, inferimos que ela provavelmente não apoiou Wood.

As reconstituições do assassinato de Wood na parte dedicada à investigação concentram-se nos procedimentos policiais, mas, durante o julgamento, as reconstituições sugerem diferentes versões do que aconteceu no carro do assassino. David Harris estava abaixado no banco da frente? A silhueta peluda de Adams teria sido confundida com a gola de pele de um casaco? Quando as testemunhas-surpresa são apresentadas, Morris mostra reconstituições que exibem seus carros passando pela cena do crime. Outra vez, as reconstituições apresentam as alternativas de forma neutra, mas algumas se tornam mais plausíveis do que outras, especialmente quando as testemunhas oculares são refutadas por outro testemunho ou traídas por suas próprias respostas evasivas.

A última reconstituição, apresentada na seção dedicada a David Harris, mostra como ele poderia ter cometido o assassinato, e, significativamente, é acompanhada pelo comentário em voz *over* em que ele virtualmente confessa o crime. Agora, depois de muitas outras reconstituições, esta é apresentada como a mais digna de nosso crédito. Morris tem o cuidado de evitar dizer explicitamente que Harris é o assassino. Contudo, o desenvolvimento das dramatizações, eliminando as versões mais questionáveis e concentrando-se cada vez mais na identidade do motorista, nos impele a aceitar este como o relato mais provável.

Como em qualquer filme narrativo, a maneira de contar a história — o jogo com a narração e o conhecimento — molda nossa postura para com as personagens. Ao permitir que Adams faça comentários sobre as outras personagens e ordenar as reconstituições de modo a apontar a culpa de David Harris, o filme nos alinha com Randall Adams, a vítima inocente. De maneira correspondente, Morris utiliza outros recursos estilísticos para nos fazer desconfiar das forças voltadas contra Adams. O filme não apresenta os agentes da lei de Dallas como vilões brutais; todos têm um discurso tranquilo e articulado, e o juiz Metcalfe parece calmo e paciente. Porém a montagem dá primazia ao relato de Adams e permite que ele responda às acusações, de modo que tendemos a avaliar as palavras deles com cautela.

Ostensivamente mais críticas em relação às autoridades são duas digressões quase cômicas que lembram um tipo semelhante de forma associativa já explorada por Bruce Conner em *A movie* (pp. 570-9). O juiz Metcalfe relembra que cresceu com um grande respeito pela lei e pela ordem porque seu pai estava presente quando os agentes do FBI mataram o gângster John Dillinger (**11.86**). Morris corta para uma cena de um filme policial de Hollywood que apresenta a morte de Dillinger (**11.87**). Metcalfe também fornece informações sobre o histórico da mulher que traiu Dillinger, e, quando ele diz que ela foi enviada de volta ao seu país de origem, a Romênia, Morris corta para um mapa de Bucareste (um momento de autoparódia, visto que ele utilizou mapas muitas vezes durante o filme). Ocorre uma montagem paralela durante os comentários de uma testemunha ocular, que diz sempre ter-se imaginado como uma detetive, como nos programas de televisão da década de 1950. Morris deixa seu comentário em *off* enquanto exibe um trecho de um filme B no qual uma jovem ajuda um detetive a capturar um criminoso. Essas sequências nos encorajam a ver os adversários de Adams baseados em conceitos de combate ao crime retirados de filmes populares.

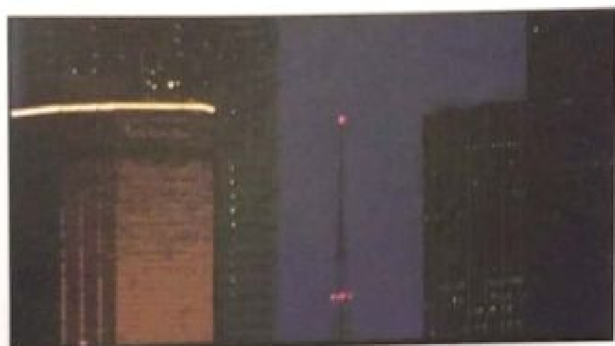
Os motivos de cor que evocam autoridade policial e duplicidade são mais sutis. As primeiras cenas do filme mostram arranha-céus e outras estruturas, cada uma delas com uma luz vermelha piscando (**11.88**). Após um corte para Randall Adams começando a contar sua história, a tela escurece e vemos as luzes rotatórias vermelhas de uma viatura policial,



11.86 — O juiz Metcalfe relembra a morte de Dillinger...



11.87 — ...e Morris corta para uma cena de filme B mostrando a morte do fora da lei, como que recordando a tentativa anterior de reconstituição do mesmo tipo em *A tênue linha da morte*.



11.88 — Paisagens de Dallas com luzes vermelhas piscando.



11.89 — O motivo é reiterado por frequentes cenas de luzes de viaturas policiais rodando.



11.90 — O título de abertura do filme anuncia o motivo vermelho.

uma imagem que se repetirá em outros momentos do filme (**11.89**), antes de um corte para o relato de David Harris sobre como ele foi parar em Dallas. O motivo "cor vermelha" liga Dallas e a polícia como forças alinhadas contra Adams e sugere uma explicação para isso nos créditos iniciais, em que a palavra *azul* [*blue*] está escrita em vermelho (**11.90**). O título do filme é tirado da referência do juiz Metcalfe à conclusão do promotor, na qual ele caracteriza a polícia como a "fina linha azul" [*thin blue line*] entre a civilização e a anarquia. Ao colorir de vermelho essa linha, Morris não apenas evoca o derramamento de sangue, mas também liga o azul da polícia às sinistras luzes vermelhas piscando na abertura.

O motivo se expande ainda mais no relato do juiz Metcalfe da morte de Dillinger, que foi traído pela notória "mulher de vermelho". Metcalfe afirma que, na verdade, ela não estava vestindo vermelho; seu vestido laranja simplesmente parecia vermelho sob certa luz. David Harris, em todas as suas entrevistas no filme, é visto usando o uniforme laranja da prisão, sugerindo que ele é outra figura de traição e, talvez, insinuando sua relação com o vermelho da luz da viatura policial. Como documentarista, Morris provavelmente não ditou que roupa Harris vestiria, mas criou outras imagens que enfatizam o motivo da cor e decidiu manter as observações (um tanto irrelevantes) de Metcalfe sobre a mulher de vermelho. Como muitos documentaristas, Morris destacou certos aspectos do material filmado existente para revelar implicações temáticas.

A história da prisão injusta de Randall Adams é apresentada como uma interseção das vidas de muitas pessoas. Em vez de simplificar o caso a favor da clareza, Morris o trata como um ponto onde muitas histórias se cruzam — as vidas privadas das testemunhas, as rivalidades profissionais entre os advogados, a história de Dillinger, os dramas policiais da televisão, as cenas do filme que Adams e Harris viram no *drive-in*. Qualquer crime, sugere o filme, será composto desse emaranhado de fios. Qualquer crime parecerá soterrado sob uma avalanche de detalhes (números de placas, marcas de carros, *milkshakes* derramados, programações de televisão) e gerará diversos roteiros alternativos para o que realmente ocorreu. *A tênue linha da morte* incorpora esses aspectos investigativos a sua própria estrutura e estilo. A narração concede a cada versão do crime o seu tempo de tela, mas finalmente nos guia para que eliminemos as implausíveis. Ela se detém em detalhes triviais, mas finalmente descarta alguns como menos importantes. E mostra que a massa complexa de testemunhos e evidências de um crime pode ser organizada. O filme se apresenta como um relato do que de fato ocorreu naquela estrada do Texas e como uma reflexão sobre como investigadores persistentes podem chegar à verdade.

Forma, estilo e ideologia

Agora seremos felizes

1944. MGM. Dirigido por Vincente Minnelli. Roteiro de Irving Brecher e Fred F. Finklehoffe, baseado no livro de Sally Benson. Fotografia de George Folsey. Montado por Albert Akst. Música de Hugh Martin e Ralph Blane. Com Judy Garland, Margaret O'Brien, Mary Astor, Lucille Bremer, Leon Ames e Tom Drake.

"Eu não faço filmes elegantes. O Sr. Vincente Minnelli, sim, ele faz filmes elegantes."

— Billy Wilder, diretor

Perto da metade de *Agora seremos felizes*, Alonzo Smith anuncia para a família reunida que foi transferido para um novo cargo na cidade de Nova York. "Tenho de pensar no futuro, no futuro de todos nós. Tenho de me preocupar com nossa fonte de renda", diz ele ao consternado grupo. Essas ideias de família e futuro, centrais para a forma e o estilo do filme, também criam uma estrutura ideológica dentro da qual o filme ganha significado e impacto.

Todos os filmes que analisamos poderiam ser examinados tendo em vista os seus pontos de vista ideológicos. Qualquer filme combina elementos formais e estilísticos de modo a criar uma posição ideológica, ostensivamente declarada ou tácita. Optamos por enfatizar a ideologia de *Agora seremos felizes* por ser um exemplo claro de filme que não busca mudar a maneira de pensar das pessoas. Em vez disso, ele tende a reforçar alguns aspectos de uma ideologia social dominante. Nesse caso, *Agora seremos felizes*, como a maioria dos filmes de Hollywood, busca sustentar valores concebidos como caracteristicamente norte-americanos de união familiar e vida doméstica.

Agora seremos felizes transcorre durante os preparativos para a Exposição Universal em St. Louis, e a própria feira se torna o ponto alto da ação. O filme mostra sua forma de maneira direta e títulos anunciam cada uma de suas quatro partes com uma estação diferente (**11.91**). Dessa forma, o filme sugere simultaneamente a passagem de tempo (equiparada a um movimento rumo à feira da primavera de 1904, que trará os frutos do progresso para St. Louis) e o ciclo imutável das estações.

Os Smiths, que vivem em uma grande casa vitoriana, formam uma família grande e extremamente unida. A estrutura das estações permite que o filme os mostre nos momentos tradicionais de união familiar, os feriados. Nós os vemos celebrando o *Halloween* e o Natal. E, no final, a feira se torna um novo tipo de feriado, que celebra a decisão dos Smiths de permanecer em St. Louis.



11.91 — O título de abertura, "Verão de 1903", em *Agora seremos felizes*.



11.92 — A transição para o mundo da St. Louis de 1903.

A abertura do filme rapidamente apresenta a ideia de St. Louis como uma cidade na fronteira entre a tradição e o progresso. O intertítulo para o verão, ornamentado e lembrando uma caixa de bombons, forma uma vinheta de flores brancas e vermelhas em torno de uma foto antiga em preto e branco da casa dos Smiths. À medida que a câmera se move para frente, a cor passa gradualmente para a foto e ela ganha vida (**11.92**). Os acordes suaves e lentos que acompanham o título dão lugar a uma melodia mais animada, mais condizente com o movimento na tela. Carroças de cerveja e carruagens transitam pela rua, mas um automóvel de modelo antigo (de um vermelho brilhante, que atrai nosso olhar) as ultrapassa. O motivo "progresso" e "invenções" já se torna proeminente. Ele se desenvolverá rapidamente e se manifestará na ênfase sobre a feira vindoura.

Quando Lon Smith, o filho, chega em casa de bicicleta, uma fusão com a cena da cozinha inicia a exposição. Um por um, conhecemos os membros da família enquanto eles realizam suas atividades diárias na casa. A câmera segue a segunda filha mais nova, Agnes, enquanto ela sobe as escadas cantando "Meet me in St. Louis" (**11.93**). Ela encontra o Vovô, que continua a música enquanto a câmera o segue brevemente. Graças a precisos cortes na ação enquanto cada personagem continua a canção, a trilha visual produz um fluxo de movimento que apresenta a casa como repleta de agitação e música. O Vovô ouve vozes fora de campo cantando a mesma canção. Ele caminha até a janela e uma cena de câmera alta por sobre seu ombro mostra a segunda irmã mais velha, Esther, saindo de uma charrete (**11.94**). Com sua chegada, a sequência se completa, retornando à frente da casa.

A casa continua a ser a principal imagem de união familiar durante a maior parte do filme. Com exceção da saída dos jovens para ver os



11.93 — A canção "Meet me in St. Louis" nos apresenta as personagens e os locais.



11.94 — A importância da casa da família: Uma janela enquadra nossa primeira visão da heroína...

preparativos para a feira, da dança de Natal e da sequência final na feira, toda a ação do filme ocorre na casa dos Smiths ou perto dela. Embora o emprego de Sr. Smith seja o motivo da mudança para Nova York, nunca o vemos no escritório. Na sequência de abertura, os membros da família voltam para casa, um por um, até todos se reunirem na mesa de jantar. Cada seção do filme começa com um intertítulo decorado e um movimento da câmera em direção a casa. Na ideologia do filme, o lar parece ser um lugar autossuficiente; as outras instituições sociais tornam-se periféricas, até mesmo ameaçadoras.

Essa visão da família unida em um lar idealizado coloca as mulheres em uma posição central. A narrativa não restringe nosso conhecimento ao que uma única personagem sabe, mas tende a se concentrar no que as mulheres da família Smith sabem. A Sra. Smith, a filha mais velha, Rose, a filha mais jovem, Tootie, e, especialmente, Esther são as personagens em torno das quais a narrativa é organizada. Além disso, as mulheres são retratadas como agentes de estabilidade. A ação na história retorna constantemente à cozinha, onde a Sra. Smith e a empregada, Katie, trabalham calmamente no meio de pequenas crises. Os homens representam a ameaça à unidade da família. O Sr. Smith deseja levar a família para Nova York, destruindo assim os seus laços com o passado. Lon vai embora para o leste, para estudar em Princeton. Apenas o Vovô, como representante da geração mais velha, toma partido das mulheres no desejo de ficarem em St. Louis. Em geral, a causalidade da narrativa torna problemático qualquer abandono do lar — exemplo de como o desenvolvimento de uma narrativa pode gerar premissa ideológica.

Na família, há pequenos desentendimentos, mas os membros cooperam. As duas irmãs mais velhas, Rose e Esther, ajudam-se mutuamente em seus flertes. Esther está apaixonada pelo garoto da casa ao lado, John Truitt, e o casamento com ele não apresenta nenhuma ameaça para a unidade da família. Várias vezes no filme ela contempla a casa dele sem precisar sair da sua. Primeiro, ela e Rose vão até a varanda e tentam atrair sua atenção; depois, ela senta na janela e canta "The boy next door" (**11.95**). Finalmente, muito depois, quando ficam noivos, ela se senta em um quarto às escuras no andar de cima e vê John descer a cortina. O fato de que talvez as garotas prefiram viajar, ou estudar além do ensino médio, nunca é considerado. Ao se concentrar nos pequenos incidentes da casa e da vizinhança, o filme bloqueia a consideração de qualquer outro modo de vida — exceto a temida mudança para Nova York.

Muitos recursos estilísticos constroem a imagem de uma vida familiar feliz. O tecnicolor contribui muito para a exuberância da *mise-en-scène*, fazendo a cor dos trajes, dos ambientes e dos cabelos destacar-se vividamente (5.5). As personagens vestem roupas brilhantes; Esther frequentemente está de azul. Ela e Rose vestem vermelho e verde para o baile de Natal (**11.96**). Isso reforça a associação da unidade familiar com os fe-



11.95 — ...e posteriormente sua canção, "The boy next door".



11.96 — Os vestidos da festa de Natal fazem parte do motivo "feriados" no filme.

riados e, também, torna as irmãs mais facilmente visíveis na multidão rodopiante de dançarinos vestindo tons pastel. Em 5.5, a cena do bonde, Esther destaca-se visualmente por ser a única mulher de preto em meio aos vestidos coloridos.

Agora seremos felizes é um musical e a música tem um grande papel na vida da família. As canções surgem em momentos de romance ou reunião. Rose e Esther cantam "Meet me in St. Louis" na sala, antes do jantar. Quando o Sr. Smith as interrompe ao voltar do trabalho — "Pelo amor de Deus, parem com essa gritaria!" —, ele é imediatamente caracterizado como contrário à cantoria e à feira. As outras canções de Esther mostram que seu romance com John Truitt é seguro e razoável. Uma mulher não precisa sair de casa para encontrar um marido: ela pode encontrá-lo na própria vizinhança ("The boy next door") ou ao andar de bonde ("The trolley song"). Outras canções acompanham as duas festas, e Ether canta "Have yourself a merry little Christmas" para Tootie, a irmã mais nova, após o baile de Natal. Aqui, ela tenta tranquilizar Tootie, assegurando que a vida em Nova York será boa se a família permanecer unida.

Já se percebe, porém, que essa unidade está em perigo. Esther canta: "Algum dia estaremos todos juntos, se o destino permitir. / Até lá, vamos ter de nos virar de algum jeito"[2]. Nós já sabemos que Esther atingiu seu objetivo romântico e ficou noiva de John Truitt. Se a família Smith realmente se mudar para Nova York, ela terá de escolher entre ele e sua família. Nesse ponto, o enredo chegou a um impasse; seja qual for sua decisão, o antigo modo de vida será destruído. A narrativa precisa de

2 No original, "Someday soon we all will be together, if the Fates allow / Until then we'll have to muddle through somehow". (N. da T.)



11.97 — Bonecos de neve de vários sexos e tamanhos constituem um paralelo com a família.



11.98 — O ataque de Tootie aos bonecos.

uma solução e o choro histérico de Tootie ao ouvir a música faz o Sr. Smith reconsiderar sua decisão.

A destruição das "pessoas" de neve por Tootie após a canção de Esther é uma imagem notável da ameaça à unidade da família que a mudança para Nova York representa. Na abertura da seção "Inverno", as crianças estavam fazendo bonecos de neve (um deles retratando um cachorro) no quintal. Na verdade, elas criaram um paralelo da sua própria família (**11.97**). Inicialmente, os bonecos de neve eram parte da cena cômica em que Esther e Katie convencem Lon e Rose a irem juntos ao baile de Natal. Mas, quando Tootie fica histérica com a possibilidade de sair de St. Louis, ela sai de camisola para destruir os bonecos. A cena é quase chocante, uma vez que Tootie parece estar matando as cópias de sua própria família (**11.98**). Esse momento tem de ser emocional, pois ele deve motivar a mudança de ideia do pai. Ele percebe que o desejo de se mudar para Nova York ameaça a harmonia da família. Essa percepção o leva à decisão de permanecer em St. Louis.

Dois outros elementos da *mise-en-scène* criam motivos que enfatizam a vida confortável da família. Os Smiths vivem cercados de comida. Na cena inicial, as mulheres estão fazendo *ketchup*, que logo é servido para a família no jantar. Após a cena em que o namorado de Rose deixa de pedi-la em casamento por telefone, as tensões são apaziguadas e a empregada serve grandes fatias de carne seca.

Na cena do *Halloween*, a conexão entre a comida abundante e a unidade da família torna-se ainda mais explícita. Inicialmente, as crianças se reúnem para comer bolo e sorvete, mas o pai chega em casa e anuncia a mudança para Nova York. Os membros da família saem sem tocar a comida. Apenas quando ouvem o pai e a mãe cantando ao piano eles gradualmente voltam para comer (**11.99**). A letra da música — "O tempo pode passar, mas nós ficaremos juntos" — acompanha suas ações. O uso



11.99 — Um enquadramento em profundidade enfatiza a família como um grupo, com um prato de bolo proeminente sobre o piano em primeiro plano.



11.100 — A cada pausa no movimento de câmera desta tomada longa, o candelabro é enquadrado na parte superior da tela.

da comida como motivo associa a vida da família na casa à abundância e ao lugar do indivíduo como parte de um grupo. Na última sequência, na feira, eles decidem visitar um restaurante juntos. Dessa forma, o motivo "comida" retorna no momento da reafirmação de sua vida juntos em St. Louis.

Outro motivo, o de unidade familiar, envolve a luz. A casa é brilhante boa parte do tempo. Quando a família se reúne para jantar, o sol baixo da tarde brilha por entre as cortinas brancas. Posteriormente, uma das cenas mais adoráveis envolve o pedido de Esther para que John a acompanhe até o andar debaixo e a ajude a apagar as luzes. Essa ação se realiza basicamente em uma tomada longa, com um plano de grua que segue as personagens de uma sala para outra (**11.100**). Enquanto as salas escurecem e o casal se dirige ao saguão, a câmera desce em grua até o nível de seus rostos. A cena contém uma mudança de tom notável. Ela começa com a desculpa comicamente forçada de Esther ("Tenho medo de ratos") para manter John junto de si e se desenvolve gradualmente até o clima genuinamente romântico.

A sequência do *Halloween* ocorre totalmente à noite e faz da luz um motivo central. A câmera inicialmente se move na direção do brilho amarelo das janelas da casa. A música tensa e levemente sombria faz a casa parecer uma ilha de segurança na escuridão. Quando Tootie e Agnes saem para se juntar às outras crianças nas travessuras, sua silhueta se desenha contra as chamas da fogueira em torno da qual o grupo se reuniu. No início, o fogo parece ameaçador, em contradição com as associações anteriores da luz com a segurança e a unidade, mas essa cena realmente se harmoniza com os usos anteriores da luz. Tootie é excluída das atividades do grupo porque ela é "muito pequena". Após se provar digna, ela é autorizada a ajudar a alimentar as chamas com os outros. Observe particularmente o longo recuo da câmera quando Tootie sai de perto da



11.101 — Uma Tootie aterrorizada se move na escuridão para fazer sua travessura.



11.102 — O motivo da luz culmina na abertura da feira.

fogueira e vai fazer sua travessura; o fogo continua no fundo do plano, parecendo um refúgio que ela deixou para trás (**11.101**). Na verdade, a primeira sequência da seção do *Halloween* no filme torna-se uma espécie de miniatura de toda a estrutura narrativa. A posição de Tootie como parte do grupo é abandonada quando ela se distancia do fogo e, depois, é triunfantemente afirmada quando ela retorna.

De maneira semelhante, a luz desempenha um papel importante na resolução da ameaça à unidade da família. Na noite de Natal, já tarde, Esther encontra Tootie acordada. Elas olham pela janela, para os bonecos de neve no jardim abaixo. Uma faixa de luz amarela cai sobre a neve, sugerindo o calor e a segurança que eles planejam deixar (11.98). O choro histérico de Tootie, entretanto, leva o Sr. Smith a reconsiderar sua decisão. Enquanto está sentado, pensando, ele segura o fósforo com que pretendia acender o charuto e este fica esquecido em sua mão até queimar-lhe os dedos. Combinada com a reprodução lenta de "Meet me in St. Louis", a chama serve para enfatizar sua distração e gradual mudança de opinião.

Quando chama a família para anunciar a decisão de não se mudar, ele acende todas as luzes. Os salões frios, escuros e cheios de caixas tornam-se novamente o cenário de intensa atividade enquanto a família se reúne. Os anteparos de vidro das lâmpadas são vermelhos e verdes, identificando a casa com as cores de Natal adequadas e lembrando os vestidos de festa de Esther e Rose. O anúncio da decisão leva diretamente à abertura dos presentes, como se enfatizando que a permanência em St. Louis não criará nenhuma dificuldade financeira para a família.

Quando a noite cai, na sequência final da feira, as várias luzes das construções brilham, deslumbrantemente refletidas nos lagos e canais (**11.102**). Aqui, o filme termina com a família olhando, maravilhada. Novamente, a luz significa segurança e prazer em família. A essas luzes



11.103 — A cena final do filme, com a reação deslumbrada de Esther à feira.

também se juntam os outros motivos do filme. O pai originalmente queria se mudar para Nova York para garantir o futuro de sua família. Ao decidir permanecer em St. Louis, ele lhes disse: "Não é apenas em Nova York que existem oportunidades. St. Louis vai dar um grande salto, de deixar todo mundo atordoado. Esta é uma grande cidade". A feira confirma isso. St. Louis permite que a família mantenha a unidade, o conforto, a segurança e, ainda assim, todos os benefícios do progresso. O filme termina com este diálogo:

MÃE: Nunca houve nada assim em todo o mundo.
ROSE: A gente não precisa vir aqui de trem nem ficar em um hotel. Fica na nossa cidade.
TOOTIE: Vovô, eles nunca vão destruir isso, vão?
VOVÔ: Bem, é melhor que não.
ESTHER: Não posso acreditar. Bem aqui, onde a gente mora. Bem aqui, em St. Louis (**11.103**).

Essas frases não *criam* a ideologia do filme, que esteve sempre presente nos seus recursos estilísticos e narrativos. O diálogo apenas explicita o que estava implícito. (Compare-as com a frase "Não há lugar como nossa casa", em *O mágico de Oz* [*The wizard of Oz*], outro musical da MGM, feito cinco anos antes.)

A feira resolve os problemas do futuro e da unidade familiar. A família pode ir a um restaurante francês sem sair de sua terra. O final também restaura a posição do pai como chefe da família, pelo menos nominalmente. Apenas ele se lembra de como chegar ao restaurante e se prepara para conduzir o grupo para lá.

Compreender a ideologia de um filme normalmente envolve analisar como a forma e o estilo criam significado. Como o Capítulo 2 sugeriu, o

significado pode ser de quatro tipos gerais: referencial, explícito, implícito e sintomático. Nossa análise de *Agora seremos felizes* mostrou como os quatro tipos atuam para reforçar uma ideologia social — neste caso, os valores da tradição, da vida doméstica e da unidade familiar. Os aspectos referenciais do filme pressupõem que o público consegue entender a diferença entre St. Louis e Nova York e que ele tem conhecimento sobre exposições internacionais, costumes familiares e feriados nacionais norte-americanos etc. Esses elementos direcionam o filme a um público especificamente norte-americano. O significado explícito do filme é formulado pelo diálogo final, que acabamos de considerar, em que a cidade pequena é tratada como a fusão perfeita de progresso e tradição.

Também mostramos como a construção formal e os motivos estilísticos contribuem para um significado implícito importante: a família e o lar como "refúgio em um mundo cruel", como ponto de referência central para a vida do indivíduo. E os significados sintomáticos?

Geralmente, um filme expressa tendências de muitas ideologias sociais em sua tentativa de naturalizar o comportamento social. O Capítulo 2 mencionou que os sistemas de valores e crenças podem parecer inquestionáveis para os grupos sociais que os detêm. Uma maneira de os grupos manterem tais sistemas é pressupor que certas coisas estão além da escolha ou do controle humano, que elas simplesmente são naturais. Historicamente, esse hábito de pensamento foi frequentemente usado para justificar a opressão e a injustiça, como quando as mulheres, as minorias e os pobres são vistos como naturalmente inferiores. *Agora seremos felizes* participa dessa tendência geral, não apenas em sua caracterização das mulheres da família Smith (presume-se simplesmente que Esther e Rose querem maridos), mas na própria escolha de uma família branca e de classe média alta como emblema da vida norte-americana. Uma naturalização mais sutil é evidente na organização formal geral do filme. O ciclo natural das estações é harmonizado com a vida da família e a conclusão do enredo ocorre na primavera, o tempo da renovação.

Podemos também nos concentrar nos significados sintomáticos mais específicos historicamente. O filme foi lançado em novembro de 1944 (bem a tempo para o Natal). A Segunda Guerra Mundial ainda prosseguia. Boa parte do público para esse filme seria formada por mulheres e crianças com seus parentes homens ausentes por longos períodos, muitas vezes no além-mar. As famílias eram frequentemente forçadas a se separar e as pessoas que ficavam para trás precisavam fazer sacrifícios consideráveis para o esforço de guerra. Em uma época em que as mulheres precisavam trabalhar em instalações de segurança, fábricas e escritórios (e muitas estavam gostando da experiência), surgia um filme que limitava o leque de experiências das mulheres ao lar e à família e ansiava por uma época mais simples, quando a unidade da família era suprema.

Agora seremos felizes, portanto, pode ser visto como um sintoma de nostalgia pelos Estados Unidos pré-Guerra e pré-Depressão. Para um público de 1944, que incluía pais de jovens soldados, o período 1903-1904 era parte de suas lembranças de infância. Todos os recursos formais — a construção narrativa, a segmentação por estações, as canções, a cor e os motivos — podem, assim, ser vistos como tranquilizadores para o público. Se as mulheres e os outros que ficaram em casa conseguem ser fortes e manter a família junta contra as ameaças de desunião, a harmonia doméstica retornará. Por essa perspectiva, *Agora seremos felizes* sustenta conceitos dominantes da vida da família norte-americana e pode até mesmo propor um ideal de unidade familiar para o futuro pós-Guerra.

Touro indomável

1980. United Artists. Dirigido por Martin Scorsese. Roteiro de Paul Schrader e Mardik Martin. Baseado no livro *Raging bull*, de Jake La Motta, com Joseph Carter e Peter Savage. Fotografia de Michael Chapman. Montado por Thelma Schoonmaker. Com Robert De Niro, Cathy Moriarty, Joe Pesci, Frank Vincent, Nicholas Colasanto e Theresa Saldana.

Ao analisar *Agora seremos felizes*, argumentamos que o filme promove uma ideologia caracteristicamente norte-americana. Também é possível para um filme feito em Hollywood adotar uma postura mais ambivalente em relação a questões ideológicas. *Touro indomável*, de Martin Scorsese, faz isso ao tomar a violência como seu tema central.

A violência está bastante presente no cinema norte-americano, muitas vezes servindo como base do entretenimento. A violência extrema tornou-se central para diversos gêneros, como os filmes de ficção científica e de terror. Tais gêneros muitas vezes se valem, em parte, da prática de tornar sua violência muito estilizada, normalmente graças aos efeitos especiais, e, portanto, minimamente perturbadora. *Touro indomável* usa uma tática diferente, recorrendo a convenções do realismo cinematográfico para tornar a violência visceral e perturbadora. Assim, apesar de ser, de certas maneiras, menos selvagem do que muitos outros filmes de sua época — por exemplo, não ocorre nenhuma morte —, ele contém diversas cenas que são difíceis de suportar. Não apenas as brutais lutas de boxe, mas também as brigas igualmente duras da vida cotidiana colocam a violência em destaque.

O filme de Scorsese é livremente baseado na carreira do lutador de boxe Jake La Motta, que se tornou campeão mundial de peso médio em 1949. *Touro indomável* usa as cenas de boxe (baseadas em lutas reais) como emblemáticas da violência que impregna a vida de Jake. Na verdade, ele parece ser incapaz de lidar com as pessoas sem brigar, fazer ameaças ou se tornar violento. Seus dois casamentos, especialmente com a segunda esposa, Vickie, são repletos de brigas e abuso doméstico. Em-

bora seu relacionamento mais próximo aparentemente seja com o irmão, Joey, que inicialmente gerencia sua carreira, Jake espanca Joey em um ataque de ciúmes e os dois se afastam permanentemente. Além disso, ao mesmo tempo em que as ações de Jake ferem os outros, elas também o devastam, afastando todos os que ele ama e levando-o a uma carreira patética como comediante de *stand-up* acima do peso e, posteriormente, como ator, recitando falas de peças e filmes famosos.

Como devemos entender a ideologia de um filme que faz de um valentão cruel o seu herói? Podemos ser tentados a postular interpretações do tipo "ou isto ou aquilo". Ou o filme celebra o ódio brutal de Jake ou o condena como um caso patológico. Contudo, se nos decidíssemos por uma dessas noções simples, deixaríamos de confrontar o equilíbrio instável de solidariedade e repulsa que o filme possui por sua personagem central. *Touro indomável* usa uma variedade de estratégias, narrativas e estilísticas, para fazer de Jake um estudo de caso sobre o papel da violência na vida norte-americana. Dessa forma, Scorsese cria um contexto complexo no qual as ações de Jake devem ser julgadas.

A melhor maneira de abordar esse contexto é examinar a estrutura formal da narrativa de *Touro indomável*. Se segmentássemos o filme em suas cenas individuais, teríamos uma longa lista. Embora haja algumas sequências longas, a maioria delas são bem curtas. Chegamos a um total de 46, incluindo os créditos de abertura e a citação de encerramento, mas elas podem ser agrupadas proveitosamente em 12 partes principais:

1. Créditos de abertura, exibidos durante um longo plano de Jake se aquecendo sozinho em um ringue de boxe.
2. Bastidores de um clube noturno, em 1964. Jake ensaia um poema que irá recitar.

   O *flashback* tem início:
3. 1941. Cenas expositivas de Jake perdendo uma luta, brigando com a esposa, vendo Vickie e tendo o primeiro encontro com ela.
4. 1943. Duas lutas com Sugar Ray Robinson, separadas por uma cena de romance entre Jake e Vickie.
5. Uma sequência de montagem, alternando uma série de lutas, de 1944 a 1947, e vídeos caseiros da vida pessoal de Jake.
6. Uma longa série de cenas em 1947, incluindo três no clube noturno Copacabana, definindo o ciúme de Jake por Vickie e o ódio pela Máfia. Ele perde uma luta de propósito para eles.
7. 1949. Uma discussão com Vickie, seguida por Jake vencendo a luta pelo campeonato dos pesos médios.
8. 1950. Jake espanca Vickie e seu irmão Joey em um acesso de ciúme injustificado.

   Ele defende seu título e luta com Robinson novamente.

9. 1956. Jake se aposenta e compra um clube noturno em que faz apresentações de comédia.
   Vickie o deixa e ele é preso sob acusação de ataque à moral.
10. 1958. Jake faz seu número de comédia em um clube de *striptease* barato. Não consegue convencer Joey a se reconciliar com ele.
   O *flashback* termina.
11. 1964. Jake se prepara para subir ao palco para sua apresentação.
12. Uma tela preta com uma citação bíblica e a dedicatória do filme.

O início e o final do filme são vitais para definir nossa postura em relação à carreira de Jake. A primeira imagem o mostra se aquecendo no ringue antes de uma luta não especificada (**11.104**). Vários recursos fílmicos criam nossas impressões iniciais do protagonista. Ele salta sem sair do lugar, em câmera lenta. O andamento lento é acompanhado por música clássica lânguida, sugerindo que seu aquecimento de boxe é como uma dança. A encenação em profundidade de campo coloca as cordas proeminentemente no primeiro plano e faz o ringue parecer enorme, enfatizando a solidão de Jake. Essa longa tomada continua através dos créditos principais, estabelecendo o boxe como um esporte bonito e solitário. A imagem permanece abstrata e remota: é a única cena na narrativa que não ocorre em um ano especificado por um título sobreposto.



11.104 — A cena de abertura em câmera lenta de *Touro indomável*.

Um corte direto para o segmento 2 mostra Jake, repentinamente gordo e velho, treinando novamente. Ele está ensaiando suas falas para uma apresentação solo que consiste na leitura de passagens literárias famosas e de um poema que ele escreveu sobre si mesmo: "Dê-me uma arena / Em que esse touro possa se enraivecer / E embora eu possa lutar / Prefiro declamar — Isso é espetáculo!". Esse episódio ocorre tardiamente na história, após o longo esforço de sua carreira de boxe. O enredo não retornará a esse momento na história até o segmento 11, no qual Jake continua a ensaiar suas falas. No segmento 11, quando o empresário o chama ao palco, ele dá alguns socos de aquecimento, no estilo dos boxeadores, para elevar sua confiança, enquanto murmura rapidamente: "Sou eu que mando, sou eu que mando".

Ao estruturar a maior parte da história como um *flashback*, Scorsese relaciona a violência ao entretenimento. O gesto de Jake de abrir os braços enquanto diz "Isto é espetáculo!" no segmento 2 lembra os momentos em que ele ergue as mãos enluvadas ao vencer uma luta no longo *flashback* central. Analogamente, *Touro indomável* ignora o início da vida de Jake e se concentra em dois períodos: sua carreira de boxe e seu ingresso na comédia *stand-up* e recitações literárias. Ambos os períodos o mostram tentando controlar sua vida e as pessoas ao redor. "Sou eu que mando", a última fala do filme, resume a postura de Jake.

A estrutura do enredo que delineamos também descreve um padrão de desenvolvimento de ascensão e queda. Após o segmento 7, o apogeu

de Jake, sua vida decai e sua violência aparece cada vez mais selvagem e autodestrutiva. Além disso, certos motivos constantes destacam o papel da violência em sua vida e na vida das pessoas à sua volta. Durante um período de descanso em suas primeiras lutas (segmento 3), uma pancadaria irrompe na arquibancada, sugerindo logo no início que a violência vai além do ringue. As relações domésticas são expressas através da agressão, como nos empurrões entre Jake e Joey e no trecho em que Joey disciplina o filho ameaçando esfaqueá-lo.

A violência volta-se mais vividamente contra as mulheres. Tanto Jake quanto Joey insultam e ameaçam suas esposas, e os momentos em que Jake bate em suas duas esposas estabelece um contraponto sinistro a suas batalhas no ringue. Durante a primeira cena no Copacabana, as mulheres surgem como alvos de abuso. Jake acusa Vickie de flertar com outros homens; ele insulta um boxeador e um membro da Máfia ao sugerir que ambos são como mulheres, e mesmo o comediante no palco zomba das mulheres no público. Cena a cena, a organização dos incidentes e dos motivos recorrentes sugere que a agressividade masculina impregna a vida norte-americana.

Scorsese contextualiza a violência de Jake por meio de técnicas cinematográficas. Em geral, ao recorrer a convenções do realismo, o estilo do filme torna a violência em *Touro indomável* perturbadora. Muitas das lutas foram filmadas com Steadicam, que produz movimentos de câmera agressivos ou primeiros planos enfatizando caretas. A contraluz, motivada pelos *spots* em torno do ringue, destaca as gotas de suor ou sangue que espirram dos boxeadores quando eles são atingidos (**11.105**). A montagem rápida, muitas vezes com elipses, e os sons altos, explosivos, intensificam a força física dos socos. Graças à maquiagem especial, o sangue parece jorrar grotescamente do rosto dos boxeadores. Scorsese trata as cenas de violência fora do ringue de maneira diferente, dando preferência a cenas longas e efeitos sonoros menos vívidos.



11.105 — Violência realista nas cenas de boxe.

Ele cria um contexto histórico e social realista usando outras convenções. Uma delas é uma série de títulos que identificam cada luta por data, local e participantes. Essa tática narrativa confere ao filme uma qualidade quase documentária.

Contudo, o fator mais importante na criação de realismo provavelmente é a atuação. Exceto por Robert De Niro, o elenco foi selecionado entre atores e não atores praticamente desconhecidos. Como resultado, o filme não suscitou associações *glamourosas* com estrelas. De Niro era conhecido principalmente por suas atuações decididamente realistas nos filmes *Caminhos perigosos* (*Mean streets*) e *Taxi driver*, de Scorsese, e *O franco atirador* (*The deer hunter*), de Michael Cimino. Em *Touro indomável*, os atores falam com um forte sotaque do Bronx, repetem ou resmungam muitas de suas falas e não tentam criar personagens agradáveis. Na publicidade em torno do filme, muito se falou a respeito do fato de De

Niro ter engordado 30 quilos para representar o Jake envelhecido. O filme enfatiza a transformação de De Niro ao cortar de um meio primeiro plano de Jake no final do segmento 2, em 1964 (**11.106**), para um enquadramento semelhante no ringue em 1941 (**11.107**). Com tal realismo na atuação e outras técnicas é difícil aceitar despreocupadamente a violência do filme, como podemos fazer em um filme de terror ou crime.



11.106 — Uma correspondência visual move o filme do final da abertura de 1964...



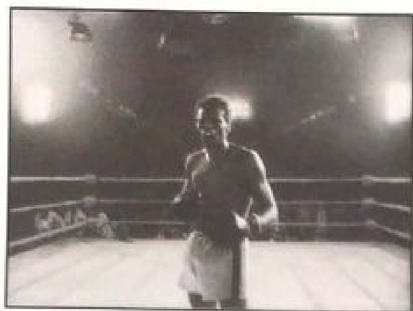
11.107 — ...para Jake em 1941.

Através de sua estrutura narrativa e do uso das convenções estilísticas do realismo, o filme oferece uma crítica à violência da vida norte-americana, tanto no ringue quanto em casa. Ainda assim, não nos permite condenar Jake como um mero touro enfurecido. Ele também apresenta a violência como algo fascinante e ambíguo. Embora as cenas de luta tendam a se concentrar no realismo brutal, alguns de seus aspectos são distorcidos de uma tomada que fascina. O som dos socos ataca nossos ouvidos com um impacto estremecedor. A mixagem de sons para as lutas misturou berros de animais, motores de aviões, flechas zunindo e até mesmo música, mas as fontes são irreconhecíveis por ser reproduzidas em velocidade mais baixa ou de trás para frente.

Mais amplamente, a violência exerce uma atração perturbadora mesmo nas cenas fora do ringue, pois a narração se concentra muito mais nos perpetradores da violência do que nas vítimas. Particularmente as três personagens femininas importantes — a primeira esposa de Jake, a esposa de Joey, Lenore, e Vickie — têm muito pouco a fazer na ação, exceto aceitar o abuso ou lutar ineficazmente contra ele. Nunca sabemos por que elas se sentiram inicialmente atraídas pelos homens violentos com quem se casaram ou por que ficam com eles por tanto tempo. No início, Vickie parece admirar Jake por sua fama e seu carro vistoso, mas a sua disposição em sustentar o casamento por tanto tempo não é explicada. Na verdade, a decisão repentina de deixá-lo após 11 anos não tem uma motivação específica.

As vítimas da violência de Jake servem principalmente para provocá-lo a reagir. Uma parcela da ação ficcional concentra-se na surra em um lutador "bonito" por quem ele acha que Vickie se sente atraída. Outra parte trata da reação violenta de Jake à crença irracional de que Joey e Vickie tiveram um caso. É notável que, após essa crise, quando Jake espanca Joey, este se torna uma figura tão periférica quanto Vickie. Nós o vemos brevemente, assistindo à derrota sangrenta de Jake na disputa pelo título, e, depois, numa breve cena, quando ele resiste à oferta de reconciliação de Jake. Dessa forma, o filme não oferece nenhum contrapeso positivo aos excessos de Jake.

Outra indicação do fascínio da narração com a violência de Jake é o mergulho na apresentação subjetiva. Muitas cenas mostram os acontecimentos do seu ponto de vista, usando a câmera lenta para sugerir que não apenas estamos vendo o que ele vê, mas como ele reage subjetivamente ao que vê. Essa técnica se torna especialmente vívida quando Jake



11.108 — Ponto de vista de Jake durante uma luta.



11.109 — Um primeiro plano relaciona a violência à sexualidade, conforme Jake pede que Vickie beije suas escoriações.

vê Vickie com outros homens e fica com ciúmes. Do mesmo modo, na luta final com Robinson, a visão de Jake de seu oponente é exibida através de um enquadramento de ponto de vista. A construção imagética do plano ponto de vista incorpora um movimento para frente da câmera e um *zoom-out* para fazer com que o ringue se estenda na distância, enquanto uma diminuição na luz frontal faz Robinson parecer ainda mais ameaçador (**11.108**). Outros desvios do realismo, como a pulsação ensurdecedora da trilha sonora durante a principal vitória de Jake, também sugerem que estamos entrando na mente de Jake.

Em parte, Scorsese justifica a fascinação do filme com a violência ao enfatizar quão autodestrutivo Jake é. Por mais que fira outras pessoas, ele se fere, pelo menos, na mesma proporção. Ele também se arrepende rapidamente de ter machucado as pessoas, como muitas cenas paralelas mostram. No segmento 3, Jake tem uma violenta discussão com sua primeira esposa, que ele ameaça, mas imediatamente diz: "Vamos lá, querida, deixa estar — vamos ser amigos. Trégua, tudo bem?". Posteriormente, depois de espancar Vickie pelas infidelidades imaginárias, ele se desculpa e a convence a continuar com ele. Essas reconciliações domésticas são ecoadas na grande luta pelo título, quando ele derrota o campeão Marcel Cerdan e depois caminha até o canto em que está seu oponente e magnanimamente o abraça.

A solidariedade com Jake é reforçada por outros meios. *Touro indomável* sugere que ele é extremamente masoquista, usando sua agressividade para induzir os outros a lhe infligir dor. Essa noção é enfatizada na cena de amor no segmento 4. Ele pede, de maneira infantil, que Vickie acaricie e beije os ferimentos que conseguiu durante seu triunfo sobre Sugar Ray Robinson (**11.109**). Logo depois Jake se nega a ter satisfação sexual despejando água gelada na cueca. A cena então leva diretamente a uma luta em que Robinson o derrota.

Essa derrota tem um paralelo no segmento 8, em outra cena de boxe, na qual Jake simplesmente fica parado, incitando Robinson a moê-lo de pancada. O motivo do masoquismo chega ao clímax no segmento 9, quando Jake é jogado na solitária da prisão de Dade County. Uma cena longa e perturbadora mostra Jake batendo a cabeça e os punhos na parede da prisão, enquanto afirma que não é um animal e chama a si mesmo de burro.

Mais implicitamente, o filme sugere um traço de homossexualidade reprimida na agressividade de Jake. Seu abraço no oponente derrotado, Cerdan, em sua luta pelo título, assim como a incitação para que Robinson o ataque no embate final, sugere tal interpretação. No segmento 6, quando Jake se senta à mesa do clube noturno e faz piada com a beleza de seu próximo oponente, ele sarcasticamente o oferece como parceiro sexual a um mafioso que ele suspeita estar apaixonado por Vickie. No segmento 8, uma cena começa com um plano eroticamente sugestivo em

câmera lenta mostrando as mãos do assistente de Jake massageando-lhe o torso. Em geral, há uma sugestão de que o fascínio de Jake pelo boxe e sua recusa em lidar com a vida doméstica sejam oriundos de um impulso homossexual não reconhecido. Tal implicação contraria a ideologia usual de Hollywood, que pressupõe um romance heterossexual como base para a maioria das narrativas.

No fim, a postura ideológica que *Touro indomável* oferece está longe de ser tão direta quanto a de *Agora seremos felizes*. Em vez de mostrar uma imagem idealizada da sociedade norte-americana, o filme critica um aspecto dominante dessa sociedade: sua atração pela violência irracional. No entanto, ele também exibe um considerável fascínio por essa violência e por sua principal personificação, Jake.

A ambiguidade do filme se intensifica no final. No segmento 12, surge uma citação bíblica: "Chamaram pois [os Fariseus] pela segunda vez o homem que tinha sido cego e disseram-lhe: 'Fale a verdade diante de Deus. Nós sabemos que esse homem é pecador'. 'Se é pecador, não sei', o homem respondeu. 'Tudo que sei é que, havendo eu sido cego, agora vejo'".

Enquanto a citação surge linha a linha, somos induzidos a relacioná-la ao protagonista. Jake atingiu algum tipo de iluminação através de suas experiências? Diversos fatores sugerem que não. Apesar de ser um ator ruim, ele continua a apresentar recitais literários, tentando reconquistar seu público ("Sou eu que mando"). Além disso, o discurso que ele faz no final é a famosa passagem "Eu poderia ter sido um lutador", de *Sindicato de ladrões* (*On the waterfront*). Nesse filme, um lutador de boxe fracassado culpa o irmão por não ter tido uma chance de sucesso. Estaria Jake culpando Joey ou alguma outra pessoa por seu declínio? Ou será que se tornou consciente o bastante de suas falhas para lembrar-se ironicamente de um filme em que o herói também percebe seus erros?

"Fiquei fascinado pelo lado autodestrutivo do caráter de Jake La Motta, por suas emoções muito básicas. O que poderia ser mais básico do que ganhar a vida batendo na cabeça de outra pessoa até um dos dois desmaiar ou parar? ...Coloquei tudo o que sabia e sentia nesse filme e acreditei que fosse o final da minha carreira. Foi o que eu chamei de jeito kamikaze de fazer filmes: colocar tudo nele, depois esquecer e procurar outro modo de vida."

— Martin Scorsese, diretor

Após a citação bíblica, é exibida a dedicatória de Scorsese: "À memória de Haig R. Manoogian, professor, 23 de maio de 1916-26 de maio de 1980. Com amor e determinação, Marty". Agora a citação bíblica pode igualmente se aplicar a Scorsese, ele mesmo originário dos duros bairros italianos de Nova York. Não fosse por pessoas como esse professor, ele poderia ter acabado, de certa maneira, como Jake. E talvez o professor de cinema, que o ajudou a "ver", tenha capacitado Scorsese a apresentar Jake com uma mistura de distanciamento e solidariedade.

Como estudante de cinema, Scorsese estava bem familiarizado com filmes estrangeiros inovadores, como *Acossado* e *Era uma vez em Tóquio*, e, portanto, não é surpresa que seu próprio trabalho suscite diferentes interpretações. O final do filme coloca *Touro indomável* em uma tradição de filmes de Hollywood (como *Cidadão Kane*) que evitam um desfecho completo e optam por certo grau de ambiguidade, por uma negação de respostas únicas. Tal ambiguidade pode tornar equívoca a ideologia do filme, gerando significados implícitos contrastantes e até mesmo conflitantes.

APÊNDICE

Escrevendo uma análise crítica de um filme

Um ensaio analítico sobre um filme para uma aula ou publicação normalmente tem de 5 a 15 páginas com espaçamento duplo. Como análise, ele aponta de que modo as várias partes do filme se encaixam sistematicamente. Como crítica ou resenha, o ensaio analítico pode incluir descrições, geralmente mais detalhadas e extensas. Assim como a resenha, o ensaio analítico também expressa a opinião do autor, mas, no caso, a opinião geralmente não considera o valor final do filme. Ao analisar um filme, você está defendendo a sua visão de como as partes do filme funcionam em conjunto.

Pense em uma canção triste. Você pode *descrever* a canção de várias formas ("É sobre uma mulher que quer sair de um relacionamento sem futuro"), ou pode *avaliá-la* ("É muito sentimental"). Mas você também pode *analisá-la*, discorrendo sobre como a letra, a melodia e a instrumentação trabalham em conjunto para criar a sensação de tristeza ou fazer o ouvinte entender essa relação. É o tipo de coisa que os estudantes de cinema fazem ao analisar filmes.

O ensaio analítico também é uma peça argumentativa. Seu objetivo é permitir que você desenvolva uma ideia sobre o filme e apresente boas razões para que tal ideia seja levada a sério. As amostras de análise do Capítulo 11 são ensaios argumentativos. Por exemplo, ao analisar *A tênue linha da morte*, argumentamos que o filme conta uma história real de uma maneira que sugere quão difícil pode ser a busca pela verdade (pp. 647-52). Da mesma maneira, nossa discussão sobre *Touro indomável* tenta mostrar que o filme critica a violência usada no entretenimento das massas, ao mesmo tempo em que exibe fascínio pelo seu encanto visceral (pp. 665-8).

Preparando-se para escrever

Como você propõe um argumento para seu ensaio? O trabalho preparatório normalmente consiste em três etapas:

Etapa 1: Desenvolver uma tese que seu ensaio explicará e sustentará

Comece fazendo-se perguntas. O que considera curioso ou perturbador no filme? O que torna o filme digno de nota, em sua opinião? Ele ilustra algum aspecto da criação cinematográfica com especial clareza? Ele tem um efeito incomum no espectador? Os significados sintomáticos ou implícitos (pp. 121-3) parecem ter uma importância específica?

As respostas a tais perguntas fornecerão a *tese* de sua análise. A tese, em qualquer peça escrita, é a afirmação central que o seu argumento propõe. Ela envolve sua opinião, mas não da mesma maneira que uma resenha expressa a sua avaliação de

um filme. No ensaio analítico, a sua tese é uma maneira de ajudar outros espectadores a entender o filme. Em nossa análise de *Jejum de amor* (pp. 602-5), nossa tese é a de que o filme usa recursos narrativos clássicos para criar uma impressão de velocidade. No tocante a *Amores expressos* (pp. 674-5), nossa tese é a de que o filme nos leva a procurar por relações temáticas entre duas linhas da história que não se relacionam de forma causal.

Normalmente, a tese será uma afirmação sobre as funções do filme, seus efeitos ou significados (ou uma mistura dos três). Por exemplo, argumentamos que, ao criar uma grande variedade de personagens em *Faça a coisa certa*, Spike Lee cria linhas de enredo interconectadas; isto lhe permite explorar os problemas de manter uma comunidade (pp. 613-20). Em nossa discussão de *Intriga internacional*, concentramo-nos mais em como o filme consegue os efeitos de suspense e surpresa (pp. 607-13). A análise de *Agora seremos felizes* enfatiza como a técnica carrega significados sintomáticos e implícitos sobre a importância da vida em família nos Estados Unidos (pp. 653-63).

Sua tese precisará de sustentação, de algumas razões para que se acredite nela. Pergunte-se: "O que sustentaria minha tese?" e faça uma lista de motivos. Algumas dessas razões lhe ocorrerão imediatamente, mas outras apenas quando começar a estudar o filme mais detalhadamente. E as razões, que são razões conceituais, por sua vez, precisarão de sustentação — normalmente, indícios e exemplos. É possível resumir a estrutura de um ensaio argumentativo no acrônimo **TREE**: **T**ese sustentada por **R**azões, baseada em **E**vidências e **E**xemplos.

Etapa 2: Esboçar uma segmentação do filme todo

Analisar um filme é um pouco como investigar o projeto de um prédio. Quando entramos em um prédio, observamos várias características — o formato da entrada, a súbita aparição de um átrio imenso. Podemos, porém, não ter uma percepção muito forte da arquitetura geral do prédio. No entanto, se fôssemos estudantes de arquitetura, gostaríamos de estudar o projeto do edifício inteiro e, portanto, examinaríamos as plantas para entender como todas as partes individuais se encaixam. De maneira semelhante, experimentamos um filme cena por cena, mas, se quisermos entender como as várias cenas atuam em conjunto, será útil termos uma percepção da forma geral do filme.

Contudo, os filmes não vêm equipados com plantas; então temos de fazer as nossas. A melhor maneira de entender a forma geral do filme é fazer uma segmentação, como sugerimos em capítulos anteriores. (Veja especificamente pp. 135-6, 184-6, 603, 645-6 e 664-5.) Dividir o filme em segmentos fornece uma visão geral conveniente, e a segmentação muitas vezes sugerirá coisas que sustentarão ou ajudarão a corroborar a sua tese. Por exemplo, ao estudarmos *A tênue linha da morte*, fizemos uma lista à parte de todos os *flashbacks* do assassinato. Quando os vimos alinhados na página, descobrimos neles o padrão de desenvolvimento que se tornou parte de nossa análise (pp. 645-53).

Agora que você tem uma segmentação, pode continuar e ver como as partes se ligam. Ao examinar um filme não narrativo, será preciso ficar especialmente alerta ao seu uso de princípios categóricos, retóricos, abstratos ou associativos. Veja nossa avaliação de *Gap-toothed women* (pp. 540-6), para ter um exemplo de como basear uma análise na forma geral do filme.

Se o filme apresenta uma narrativa, a segmentação pode ajudá-lo a responder a perguntas como estas: Como cada cena estabelece causas e efeitos? Em que altura entendemos os objetivos das personagens e como esses objetivos se desenvolvem ao longo da ação? Que princípios de desenvolvimento ligam uma cena a outra? Seria difícil discernir o padrão das reconstituições do assassinato e dos vários interrogatórios em *A tênue linha da morte* sem relacioná-los por escrito.

Você deve incluir sua segmentação na análise escrita? Algumas vezes, ela torna sua argumentação mais clara e convincente. Acreditamos que uma ampla decomposição em cenas ajuda a ilustrar al-

guns pontos centrais em nossa discussão de *Jejum de amor* (p. 602). Talvez seu argumento ganhe força se você apresentar uma segmentação ainda mais refinada; fizemos isso ao considerar os três subsegmentos da cena final de perseguição em *Intriga internacional* (pp. 607-13).

Incluindo ou não a segmentação na sua análise escrita, é bom cultivar o hábito de escrever uma segmentação razoavelmente detalhada sempre que examinar um filme. Isso o ajudará a obter uma percepção geral do plano do filme. Você provavelmente percebeu que quase todas as nossas análises incluem, logo no início, uma formulação sobre a organização formal subjacente do filme. Isso fornece uma fundação sólida para uma análise mais detalhada. Expor uma segmentação por escrito também é uma boa prática se você quiser se tornar um cineasta: roteiristas, diretores e outros profissionais da área de criação normalmente trabalham a partir de um esboço de enredo que é, mais ou menos, uma segmentação.

Etapa 3: Encontrar exemplos significativos da técnica cinematográfica

Enquanto assiste ao filme, você deve anotar descrições breves e precisas das diversas técnicas cinematográficas usadas. Você pode conseguir ideias para a análise de padrões estilísticos nos Capítulos 8 e 10. Uma vez determinada a estrutura organizacional geral do filme, você pode identificar técnicas que se destaquem, delinear padrões de técnicas ao longo de todo o filme e propor funções para essas técnicas. Essas técnicas frequentemente sustentarão ou refinarão sua tese.

De início, fique alerta para as técnicas usadas, uma a uma: Este é um caso de iluminação de três pontos? Este é um corte de continuidade? Igualmente importante é você ser sensível ao contexto: Qual é a função da técnica neste caso? Novamente, a segmentação o ajudará a chamar a atenção para determinada configuração de padrões. A técnica se repete ou se desenvolve ao longo do filme?

Em qualquer momento de um filme, há tanta coisa acontecendo que é fácil se perder em meio a todos os elementos técnicos. A composição da cena, a atuação, a iluminação, os movimentos de câmera, o projeto de cores, o diálogo, a música — todas essas coisas podem mudar de segundo para segundo. Frequentemente, principiantes na análise cinematográfica não sabem ao certo quais técnicas são mais relevantes para sua tese. Às vezes, eles tentam descrever cada peça do figurino, cada corte ou panorâmica e acabam se enterrando em dados.

É quando o planejamento prévio da tese pode ajudá-lo. Sua tese tornará determinadas técnicas mais pertinentes do que outras. Por exemplo, argumentamos que, em *Intriga internacional*, Hitchcock cria suspense e surpresa ao manipular o alcance de nosso conhecimento (pp. 607-13). Às vezes, ele nos permite saber mais do que a personagem principal, Roger Thornhill, e isso cria suspense: Thornhill cairá nas armadilhas que sabemos que o esperam? Em outros momentos sabemos tanto quanto Thornhill, de modo que ficamos tão surpresos quanto ele a cada reviravolta dos acontecimentos. Hitchcock utiliza técnicas de cinema específicas para criar esses efeitos. Os cortes entre as linhas de ação nos oferecem mais conhecimento do que Thornhill tem, enquanto os planos ponto de vista e os cortes nos restringem ao entendimento que ele tem de determinadas situações.

Portanto, outras técnicas, como a iluminação ou o estilo de atuação, não são tão relevantes para nossa tese sobre *Intriga internacional*. (Entretanto, poderiam ser muito relevantes para outras teses a seu respeito — por exemplo, a de que ele trata as convenções do *thriller* de forma um tanto cômica.) Em contraste, enfatizamos mais a técnica de atuação em nossa análise de *Touro indomável*, pois a atuação é pertinente para nossa discussão do uso de convenções realistas no filme. De maneira semelhante, a montagem em *Agora seremos felizes* seria interessante do ponto de vista de outro argumento, mas não é central para aquele que estamos desenvolvendo, e, portanto, praticamente não é mencionada.

Assim que você tiver uma tese, uma consciência da forma geral do filme e um conjunto de notas sobre as técnicas relevantes para a sua tese, estará pronto para organizar o seu ensaio analítico.

Organização e redação

Em termos amplos, uma peça argumentativa possui esta estrutura subjacente:

Introdução: Informações de fundo ou um exemplo significativo que levam à:
Formulação da tese

Corpo: Razões para acreditar na tese
Evidências e exemplos que sustentam a tese

Conclusão: Reafirmação da tese e discussão de suas implicações mais amplas

Todas as nossas análises no Capítulo 11 seguem esta estrutura básica. A abertura procura conduzir o leitor ao argumento a ser apresentado e a tese é apresentada no final dessa introdução. Quando a introdução é breve, como na análise de *Jejum de amor*, a tese vem no final do primeiro parágrafo (p. 602). Quando são necessárias mais informações de fundo, a introdução é um tanto mais longa e a tese é formulada um pouco depois. No ensaio sobre *A tênue linha da morte*, a tese surge no final do terceiro parágrafo (p. 645).

Às vezes, você pode adiar a formulação completa de uma tese dando-lhe a forma de uma pergunta instigante, como fazemos em nossa análise de *Amores expressos* (p. 633). Terminamos o segundo parágrafo perguntando o que o filme consegue ao fazer um enredo breve ser acompanhado de um segundo contendo um novo grupo de personagens. Contudo, se você utilizar a estrutura baseada em perguntas, certifique-se de logo oferecer pelo menos uma sugestão de resposta (como fazemos no breve sexto parágrafo, na página 634, depois de mais ou menos uma página de ensaio) para orientar o resto do argumento.

Como você sabe, a unidade constituinte de qualquer peça escrita é o parágrafo. Cada posição no padrão argumentativo delineado acima será preenchida por um ou mais parágrafos. A introdução tem pelo menos um parágrafo, o corpo terá vários parágrafos e a conclusão, um ou dois parágrafos.

Normalmente, os parágrafos introdutórios da análise de um filme não exibem muitas evidências completas. Em vez disso, é o local onde deve ser apresentada a tese que você deseja propor. Frequentemente, isso envolve situar a tese em relação a algumas informações de fundo. Por exemplo, o primeiro parágrafo de nossa análise de *A tênue linha da morte* resume o crime e as investigações que são o assunto do filme. O segundo parágrafo esboça as circunstâncias que moldaram a feitura do filme e o terceiro parágrafo formula a tese: encontrar a verdade é difícil.

Se você for ousado, talvez queira evitar fornecer informações de fundo. Pode começar com o indício completo — por exemplo, uma cena ou detalhe curioso do filme — antes de passar rapidamente para a formulação da tese. Nosso texto sobre *Agora seremos felizes* usa esse tipo de abertura (p. 654).

Escrever a análise de um filme suscita um problema de organização específico. O corpo do argumento deve acompanhar o desenvolvimento do filme em ordem cronológica para que cada parágrafo trate de uma cena ou parte importante? Na maioria dos casos, isso pode funcionar. Foi o que tentamos em nossa discussão de *Gap-toothed women*, que traça os padrões de desenvolvimento ao longo do filme (pp. 540-6). Em geral, porém, você fortalece a argumentação ao seguir uma estrutura mais conceitual, do tipo indicado em nosso esboço.

Lembre-se de que o corpo de seu ensaio está oferecendo razões para acreditar na tese. Você sustentará esses pontos com indícios e exemplos. Considere nossa análise de *Acossado* (pp. 620-7). Nossa tese é a de que o filme de Godard presta uma homenagem às produções sobre criminosos do filme *noir* e *retrabalha* suas convenções através de um tratamento bruto. Essa tese nos obriga a usar uma estratégia de comparação e contraste. Primeiro, po-

rém, começamos com um parágrafo com informações de fundo (p. 620) que delineiam as tradições relevantes de filmes sobre criminosos de Hollywood. O segundo parágrafo mostra como a história básica de *Acossado* lembra os filmes que retratam um casal de criminosos em fuga. Os três parágrafos seguintes sustentam que o filme de Godard também retrabalha as convenções de Hollywood: Michel parece estar imitando os astros que faziam papel de "durões", enquanto a forma e o estilo do filme parecem informais, como se a intenção fosse permitir que o público aproveitasse uma versão nova, mais consciente de si, de um filme norte-americano sobre crime.

Uma vez que o ensaio se baseia em comparação e contraste, o corpo do trabalho explora as semelhanças e as diferenças do filme em relação às convenções de Hollywood. Os 11 parágrafos seguintes buscam estabelecer os seguintes pontos sobre a forma narrativa do filme:

1. Michel, em algumas atitudes, é como um protagonista de Hollywood (p. 620).
2. A ação, porém, é muito mais fragmentada e digressiva do que um filme de Hollywood (p. 621).
3. A morte do policial é tratada de maneira mais abrupta e desconcertante do que em um filme de ação normal (pp. 621-2).

4, 5. Em contraste, o diálogo de Patrícia e Michel no quarto não é comum nos gêneros hollywoodianos, pois é muito estática, indicando pouco progresso em relação aos objetivos de Michel (p. 622).

6. Logo que a trama volta a se desenvolver, ela se detém (p. 622).

7, 8. Caminhando para o desfecho, a trama volta a avançar, mas o final permanece enigmático e aberto (pp. 622-3).

9, 10. De modo geral, Michel e Patrícia são personagens enigmáticos e difíceis de interpretar (pp. 623-4).

11. A caracterização do casal, portanto, é nitidamente diferente da caracterização do casal romântico na maioria das tramas de criminosos em fuga (p. 624).

Cada um desses pontos constitui uma razão para aceitar a tese de que *Acossado* usa as convenções do gênero, mas também as revisa de modo inquietante.

As razões para sustentar sua tese podem ser de muitos tipos. Muitas de nossas análises fazem distinção entre razões baseadas na forma narrativa geral do filme e razões baseadas em escolhas estilísticas. A parte do ensaio sobre *Acossado* que acabamos de examinar oferece indícios que sustentam nossas afirmações no sentido de que o filme retrabalha convenções narrativas hollywoodianas. Os parágrafos que vêm após esse material (pp. 624-7) discutem o uso similarmente autoconsciente de estratégias estilísticas por parte de Godard. Ao analisar *Agora seremos felizes*, concentramo-nos mais no exame dos vários motivos que criam efeitos temáticos específicos. Em ambos os casos, o argumento se baseia em uma tese, sustentada por razões que, por sua vez, são sustentadas por evidências e exemplos.

Se você organizar o ensaio conceitualmente em vez de fazê-lo seguindo a cronologia detalhada da ação, talvez ache útil pôr o leitor a par da ação do enredo em algum momento. Uma breve sinopse logo após a introdução pode fazer isso. (Ver a análise de *Intriga internacional*, pp. 607-13, ou a discussão de *Amores expressos*, pp. 633-40.) Ou, então, você talvez prefira tratar do material básico do enredo ao discutir a segmentação, a caracterização, a progressão causal ou outros tópicos. A ideia crucial é que você não é obrigado a seguir a ordem do filme.

Normalmente, cada razão a favor da tese torna-se o tópico de um parágrafo, com evidências mais detalhadas progressivamente expostas nas sentenças seguintes. No exemplo de *Acossado*, cada ponto principal é acompanhado de exemplos específicos de como a ação do enredo, o diálogo ou as

técnicas cinematográficas fazem referência à tradição de Hollywood e ao mesmo tempo afrouxam as convenções. É neste ponto que suas anotações detalhadas sobre cenas ou técnicas de destaque serão muito úteis. Você pode selecionar os exemplos mais fortes e vívidos de *mise-en-scène*, cinematografia, montagem e som para sustentar o ponto principal que cada parágrafo explora.

Há diversas outras táticas que podem tornar o corpo da análise mais persuasivo. Um parágrafo que compara ou contrasta um filme com outro pode ajudá-lo a se concentrar em aspectos específicos centrais para a sua argumentação. Você também pode incluir uma análise detalhada de uma única cena ou sequência que reforce a sua argumentação. Usamos essa tática para discutir o final de diversos filmes, principalmente porque a seção final frequentemente revela princípios amplos de desenvolvimento. Por exemplo, em nosso ensaio sobre *Intriga internacional*, examinamos a reviravolta final do filme como um exemplo típico de como a narrativa manipula nosso conhecimento para criar surpresa e suspense (p. 612).

Em geral, o corpo do argumento deve progredir em direção a razões mais fortes ou sutis para acreditar na tese. Na discussão sobre *A tênue linha da morte*, começamos expondo como o filme oferece um tipo de investigação reconstruída que leva ao assassino (pp. 645-7). Só então perguntamos: o filme é mais do que um relato neutro do caso (pp. 647-8)? Isso nos leva a argumentar que o cineasta sutilmente nos fez solidarizar com Randall Adams (p. 647). Contudo, o filme não se limita a nos alinhar com Adams. Ele também nos bombardeia com uma grande quantidade de informações, algumas sem muita importância, até mesmo triviais. O objetivo, sugerimos, é encorajar o espectador a ordenar os dados conflitantes e perceber detalhes (pp. 648-9). É um ponto razoavelmente complexo que provavelmente não seria percebido se apresentado logo de início. Após a análise ter tratado de questões mais definidas, é mais fácil considerar tais nuanças de interpretação.

Como encerrar o seu ensaio argumentativo? Agora é o momento de reafirmar a tese (habilidosamente, não repetindo afirmações anteriores palavra por palavra) e de lembrar o leitor das razões para considerá-la. O final também é uma oportunidade para certa eloquência, para uma citação reveladora, um pouco de contextualização histórica ou um motivo concreto extraído do próprio filme — talvez um trecho de diálogo ou uma imagem que condense a sua tese. Tentamos esta tática em nossa análise do som em *O grande truque* (*The prestige*) (pp. 456-7). Ao fazer as anotações preparatórias, pergunte-se constantemente: Há algo aqui que possa criar um final marcante?

Assim como não há uma receita geral para entender o cinema, não há uma fórmula para escrever análises cinematográficas incisivas e esclarecedoras. Mas há regras e princípios básicos que governam qualquer tipo de boa redação. É apenas escrevendo e reescrevendo constantemente que esses princípios e regras se tornam quase instintivos. Analisando filmes, podemos entender de onde provém o prazer que sentimos com eles e compartilhar esse entendimento com outros. Se tivermos sucesso, a escrita em si pode dar prazer a nós e aos nossos leitores.

RESUMO

Questões centrais para um ensaio analítico

Para ajudá-lo a elaborar um ensaio analítico eficaz, pergunte:

1. Eu tenho uma tese? Ela foi claramente formulada no início do ensaio?
2. Eu tenho uma série de razões para sustentar a tese? Elas estão organizadas em uma ordem lógica e convincente (com a razão mais forte ou complexa em último lugar)?
3. As razões que uso para sustentar a tese foram fundamentadas? Minha segmentação e minha análise estilística fornecem indícios e exemplos específicos para cada razão oferecida?
4. O início do texto orienta o leitor na direção de meu argumento? O parágrafo de conclusão reitera a tese e constitui um final destacado?

Uma amostra de ensaio analítico

O texto a seguir foi escrito por uma aluna do segundo ano para um curso introdutório de cinema. A tarefa pedida era um ensaio analítico sobre *O rei da comédia* (*King of comedy*), de Martin Scorsese, concentrando-se em duas ou três cenas de especial importância para a tese do texto. O ensaio foi acompanhado de uma segmentação do filme, não incluída aqui.

Observe como o ensaio começa com algumas observações gerais e depois focaliza a tese no segundo parágrafo. Para acompanhar o grande esmaecimento da fronteira entre fantasia e realidade no filme, a autora desenvolve uma estratégia de comparação e contraste. Cada parágrafo desenvolve indícios específicos a respeito das várias técnicas usadas por Scorsese, considerando a montagem, o som, o trabalho de câmera e a encenação. A conclusão do ensaio especula sobre como essas técnicas afetam o espectador e reforçam um dos temas do filme. Uma frase concisa resume e reforça a tese principal: "Nossa imagem final de Rupert pode ser uma imagem do ser humano ou pode ser uma imagem que provém do ser humano".

FANTASIA E REALIDADE EM *O REI DA COMÉDIA*

Amanda Robillard

Os Estados Unidos são obcecados pela fama. Programas de televisão e revistas foram criados para permitir que as massas mergulhassem na vida pessoal de seus astros favoritos. Amigos trocam mexericos sobre pessoas que eles nunca conheceram, mas que acreditam conhecer em virtude dos veículos de comunicação de massa. A vida das celebridades pode não ser perfeita, mas, definitivamente, é excitante. Saber sobre a vida de sua estrela favorita é um fuga divertida do que pode parecer uma existência banal.

A fama se torna sedutora porque está envolta em um mundo de fantasia. O filme *O rei da comédia*, de Martin Scorsese, focaliza a obsessão de Rupert Pupkin pela fama. Ele não apenas é obcecado por um comediante famoso, com também é consumido pelo desejo de se tornar um comediante famoso e chega a acreditar que seu ídolo está mais do que

disposto a ajudá-lo nesse objetivo. A obsessão de Pupkin vai além do simples interesse pela fama; ela domina a sua vida a ponto de ele não conseguir mais distinguir a realidade das fantasias que criou. Como o espectador poder ver essas fantasias através dos olhos de Rupert, é possível acompanhar como ele mergulha cada vez mais no seu mundo de fantasia. Em *O rei da comédia*, Scorsese utiliza diversos elementos estilísticos para manipular os limites entre a fantasia e a realidade de modo a traçar um paralelo entre a progressiva imersão de Rupert em suas próprias fantasias e a incapacidade do espectador de distinguir as duas.

A primeira cena de fantasia de *O rei da comédia*, segmento 3, esmaece a fronteira entre a fantasia e a realidade, mas, apesar de tudo, essa fronteira ainda é discernível. Aqui, Scorsese usa elementos estilísticos para criar uma fantasia coerente que é facilmente reconhecível como tal. Ela é distintamente separada das cenas da realidade circundante ao mesmo tempo em que se baseia nelas para criar a fantasia.

Um uso combinado de som e montagem é feito para ligar a fantasia à realidade. Isso é evidente tanto nas cenas em torno do segmento 3 como na própria primeira cena. Rupert convida Jerry para almoçar no final do segmento 2. O convite leva a um plano de Jerry e Rupert sentados em um restaurante na cena seguinte. Essa ligação do diálogo real com a fantasia é um padrão contínuo em todo o filme, que se manifesta primeiro pela menção a um ato em um diálogo real e, depois, pela transferência deste para uma fantasia que surge posteriormente no filme. Juntar as cenas de tal forma na montagem é um recurso usado para esmaecer a distinção entre a fantasia e a realidade.

Na cena, a justaposição da fantasia de Rupert e de sua representação desta no porão de sua mãe serve para criar uma distinção entre as duas. Às vezes, as cenas de contracampo de Rupert o mostram vestido para o almoço; em outros momentos, elas o mostram no porão, com roupas diferentes. De maneira semelhante, enquanto ainda vemos uma imagem de Jerry e Rupert almoçando juntos em um restaurante, ouvimos a mãe de Rupert gritando para ele ficar em silêncio ou perguntando com quem ele está falando. Técnicas de som e montagem guiam o espectador de volta à realidade, na qual Rupert está efetivamente representando a fantasia em seu porão. Novamente, porém, alguns elementos são transportados da fantasia para a realidade. As fotografias atrás de Jerry na fantasia são ecoadas pelas fotografias na parede atrás de Rupert no porão. Jerry também aparece usando a mesma camisa e a mesma gravata da cena anterior, embora com outro paletó. Além disso, a fonte de luz parece vir da direita de Rupert na fantasia e na realidade, apesar de ser mais suave nas cenas no porão.

Todos esses elementos do estilo servem para ligar a fantasia à realidade e, ao mesmo tempo, traçar distinções claras entre as duas. São necessárias similaridades para criar uma fantasia verossímil, que fosse viável Rupert ter no momento. O recurso a essas similaridades permite que o espectador perceba padrões desenvolvidos ao longo do filme, e as variações nesses padrões servem para constantemente esmaecer cada vez mais a linha entre a fantasia e a realidade a cada sequência de fantasia. Nesse momento do filme, ainda há diferenças suficientes entre os dois domínios e é possível separá-los claramente. Isso é válido para Rupert — quando representa os dois

papéis em sua fantasia, ele tem plena consciência de que os acontecimentos não estão realmente acontecendo com ele — e para o espectador, ao qual são fornecidas cenas de fantasia subjetivas e também da triste realidade de Rupert por meio de pistas estilísticas suficientes para separar o que está realmente acontecendo do que Rupert gostaria que acontecesse.

Uma das fantasias posteriores de Rupert, no segmento 15, marca uma imersão ainda maior no mundo da fantasia. A mente de Rupert já não se ocupa mais de questões simples como se encontrar com seu ídolo para um almoço. Em vez disso, ele agora sonha em receber tudo aquilo que possivelmente poderia querer: um quadro no *Jerry Langford Show*, fama, desculpas por todos os males feitos a ele, e ainda que o amor de sua vida se torne sua esposa enquanto milhões de pessoas assistem. As fantasias de Rupert tornaram-se muito mais complicadas com sua crescente obsessão de virar um comediante famoso com a ajuda de Jerry Langford.

Essas fantasias mais intricadas pedem um uso mais ousado do estilo. Como Rupert se envolve cada vez mais em seu mundo imaginário, o tempo maior que ele passa sonhando com esse mundo permite o uso de mais efeitos especiais. O som e a montagem, novamente, são usados para obscurecer a realidade de Rupert e a sua imaginação. Deve-se observar que essa sequência de fantasia está inserida entre duas sequências com Rupert nos escritórios do *Jerry Langford Show*, esperando para saber o que eles acharam de sua fita.

Essa fantasia não é uma unidade distinta em si, como a primeira, mas, em vez disso, é uma cena firmemente enraizada em outra cena que a envolve. Uma frase inteira da fantasia é pronunciada enquanto a imagem ainda mostra Rupert olhando pelo escritório. Além disso, essa fantasia acontece no mesmo local em que o corpo de Rupert efetivamente está no momento de sua divagação. Claro que uma ocorre no estúdio e a outra no escritório, mas ambas estão no mesmo prédio, ao contrário do segmento que tem lugar no restaurante e no porão.

O estilo também é um elemento crucial no retrato dessa fantasia. Rupert imagina a cena como se ela acontecesse na televisão. A imagem pouco nítida e o som metálico do diálogo servem para sugerir esse veículo. As personagens na fantasia também se apresentam diretamente à câmera. O modelo do cenário do programa é o mesmo usado no programa de Jerry. O tema mais complicado dessa fantasia é retratado com o uso de montagem e cinematografia mais complicadas. Durante a maior parte do filme, a montagem é feita de modo a não ser percebida. Contudo, nesta cena, tomam-se muitas medidas para garantir que a montagem e o trabalho de câmera sejam notados. Um *zoom-out* partindo das mãos do pianista em primeiríssimo plano abre para um plano dele e do piano, fazendo então uma panorâmica para cima e para a esquerda enquanto a imagem funde-se gradualmente, dando lugar a um plano de Rita. O movimento em panorâmica para a esquerda continua enquanto Rita se dirige a Rupert. Aqui, a imagem faz um *zoom-out* para um plano geral do casal antes de fundir gradualmente em um primeiro plano de Rupert e Rita. Esta é, de longe, a sequência mais complicada no filme — um filme que, de resto, é composto por montagem invisível. A intenção é que esses elementos estilísticos sejam notados. Eles servem como uma

ilustração do mundo de fantasia mais complicado de Rupert, um mundo que está se tornando mais real para ele.

Embora pareça que esse mundo de fantasia está se tornando cada vez mais importante para Rupert, o espectador ainda está consciente de que a sequência é uma fantasia, mas, desta vez, contando com menos indicações nesse sentido. Já não há mais as justaposições flagrantes entre os dois mundos e as interrupções da fantasia pela realidade. Rupert já não é mais mostrado representando os dois papéis em sua fantasia. Uma única voz, a da Dra. Joyce Brothers, soa artificial, como se um homem estivesse imitando o tom mais agudo de uma voz de mulher. Na cena, essa é a única traição sonora da realidade e ela só é percebida se prestarmos atenção. Porém, a montagem e os movimentos de câmera intricados usados para mostrar a participação de Rupert no *Jerry Langford Show* também servem para marcá-la distintamente como uma fantasia. Ela é muito mais complexa do que tudo o que se viu em qualquer dos segmentos de realidade e, portanto, deve ser considerada fantasia.

Embora o espectador possa dizer que o segmento é uma fantasia, ele é exponencialmente mais complicado do que os segmentos anteriores e, assim, também serve para mostrar o avanço de Rupert em sua fuga da realidade. Se o primeiro segmento de fantasia era um momento em que a fronteira entre a fantasia e a realidade era incerta, mas, ainda assim, claramente presente, este segmento serve para esmaecer ainda mais essa fronteira, que perde a clareza que tivera antes. Este segmento é parte integral no processo de perda completa de qualquer separação entre a realidade e a fantasia, tanto para Rupert como para o espectador.

O segmento final de *O rei da comédia* é assim. Não é possível dizer com certeza se é realidade ou fantasia. O final permanece ambíguo. Os dois lados se tornaram completamente indistintos, de modo que a questão de determinar o que é realidade ou fantasia cabe ao espectador, munido de indicadores estilísticos e narrativos suficientes apenas para deixá-lo em dúvida, seja qual for a sua conclusão. À primeira vista, a cena pode ser descartada como realidade, mas uma segunda análise claramente a identifica como fantasia. Em uma terceira, você não tem mais certeza do que é. Mesmo se você acredita que é uma ou outra, ainda há um lampejo de dúvida que se recusa a ser ignorado e o faz pensar. Scorsese não entrega um final claro e conciso para encerrar o filme, mas, pelo contrário, força o espectador a merecê-lo.

A maior parte deste segmento (número 29) poderia ser interpretada simplesmente como a fantasia de Rupert de conquistar a fama, mas isso seria prematuro. Embora possam não ser completamente compatíveis com a realidade, seus elementos não se fundem completamente à fantasia. Por exemplo, o segmento começa com a voz de um locutor falando sobre a escandalosa estreia de Rupert Pupkin no *Jerry Langford Show*. Essa voz é ouvida primeiro com a tela em preto. A imagem é rapidamente substituída por uma "fita de arquivo" de noticiário. A intenção dessa ponte sonora, da tela preta para o material filmado, é servir como elo entre a realidade e a fantasia, como as anteriores? Ou é separar o segmento do restante do filme e ser considerada um lapso no tempo entre a prisão de Rupert e sua ascensão à fama? O rótulo de "fita de arquivo" cria uma sensação de realidade, ao passo que a natureza exuberante do locutor faz o oposto ao criar o que Rupert certamente acreditaria ser o discurso perfei-

to. A imagem granulada da televisão também suscita dúvidas em torno da relação entre realidade e fantasia. É uma reminiscência da aparição de Rupert na televisão, no terceiro segmento de fantasia? Ou é material filmado de seu monólogo no *Jerry Langford Show* sendo retransmitido em diferentes canais de notícia?

Seja qual for o caso, os movimentos de panorâmica, *zoom* e grua sobre as manchetes das revistas e *displays* de livros evocam a sequência de fantasia do casamento. Entretanto, é difícil acreditar que a quantidade de manchetes presentes seja obra dos pensamentos de um único homem. E, dada a natureza da fama em nossa cultura, não é provável que Rupert receberia ofertas de filmes e livros como "recompensa" por sequestrar Jerry?

Mesmo assim, a interpretação ainda está pendendo na direção da fantasia quando percebemos que as reportagens do noticiário nunca mencionam sua cúmplice, Masha. Isso acontece porque o envolvimento de Masha foi realmente considerado sem importância pela imprensa? Parece mais provável que sua ausência se explique pelo evidente desprezo que Rupert sente por ela. Em sua fantasia, ele provavelmente apagaria qualquer envolvimento de Masha no plano.

O plano final de *O rei da comédia* contribui pouco para resolver essas questões e, em vez disso, serve para complicá-las ainda mais. Ele começa como a câmera alta, desce em grua e se aproxima, chegando cada vez mais perto da figura de Rupert de pé, embaixo do foco de luz no palco, enquanto o locutor continua a descrevê-lo como um sucesso e a multidão o aplaude. A tomada longa e a repetição do nome de Rupert pelo locutor, juntamente com os aplausos intermináveis, podem sugerir que agora estamos definitivamente na mente de Rupert enquanto ele prolonga seu momento de triunfo. Contudo, a cena é muito semelhante a outras que vimos no programa de Jerry e não podemos excluir a possibilidade de que, na cultura de celebridades atual, Rupert tenha realmente alcançado o objetivo de se tornar um comediante famoso. Afinal, o público real do programa de Jerry efetivamente pareceu gostar das piadas sem graça de Rupert.

O fato de o segmento não poder ser simplesmente descartado como fantasia serve para ilustrar como Scorsese conseguiu construir elementos narrativos e estilísticos em suas sequências de fantasia de modo a tornar imprecisa a distinção entre uma e outra. Cada fantasia continua a depender das cenas de realidade e fantasia anteriores, de modo a ser discernível como tal. À medida que cresce a obsessão de Rupert pela fama, cresce também o seu mundo de fantasias. À medida que crescem, suas fantasias se tornam mais enraizadas na realidade e, portanto, mais plausíveis para o espectador. Nossa imagem final de Rupert pode ser uma imagem do homem ou uma imagem que provém do homem. Talvez Rupert acabe sendo bem-sucedido em seu ofício apenas no mundo de fantasia, mas Martin Scorsese definitivamente manipulou elementos estilísticos de *O rei da comédia* para criar, com sucesso, um filme em que a linha entre a fantasia e a realidade é indistinta não apenas para a personagem, mas também para o espectador.

DAQUI PARA FRENTE

Exemplos de análise cinematográfica

Muitos dos estudos críticos que citamos nas seções "Daqui para frente" nas Partes 2 e 3 merecem atenção como ilustrações da análise cinematográfica. Eis outros que exemplificam abordagens: Thomas W. Benson e Carolyn Anderson, *Reality fictions: The films of Frederick Wiseman* (Carbondale, Southern Illinois University Press, 1989); Noël Burch, *In and out of sync: The awakening of a cine-dreamer* (Londres, Scholar Press, 1991); Noël Carroll, *Interpreting the moving image* (Cambridge, Cambridge University Press, 1998); Lea Jacobs, *The wages of sin: Censorship and the fallen woman film, 1928-1942* (Madison, University of Wisconsin Press, 1991); Bill Simon, "'Reading' *Zorns Lemma*", *Millennium Film Journal* 1, 2 (primavera-verão, 1978), pp. 38-49; P. Adams Sitney, *Modernist montage: The obscurity of vision in cinema and literature* (Nova York, Columbia University Press, 1990); e Kristin Thompson, *Breaking the glass armor: Neoformalist film analysis* (Princeton, NJ, Princeton University Press, 1988) e *Storytelling in the New Hollywood: Understanding classical narrative technique* (Cambridge, MA, Harvard University Press, 1999). A revista *on-line Senses of Cinema*, www.sensesofcinema.com, contém muitas análises cinematográficas detalhadas.

Coletâneas de análises incluem Peter Lehman (org.), *Close viewings: An anthology of new film criticism* (Tallahassee, Florida State University Press, 1990); Jeffrey Geiger e R. L. Rutsky (orgs.), *Film analysis: A norton reader* (Nova York, Norton, 2005); e John Gibbs e Douglas Pye (orgs.), *Style and meaning: Studies in the detailed analysis of film* (Manchester, Manchester University Press, 2005).

O British Film Institute publica duas séries de livros curtos analisando filmes individuais: "Film Classics" e "Modern Classics". Para listas de títulos, visite www.bfi.org.uk.

A perspectiva pessoal da feminista Lizzie Borden sobre *Touro indomável*, "Blood and Redemption", *Sight and Sound* 5, 2 (NS) (fevereiro, 1995), p. 61, oferece uma suplementação interessante à nossa análise.

Publicamos várias outras amostras de análise em formato PDF em www.davidbordwell.net/filmart/index.php. Elas foram publicadas em edições anteriores de *A arte do cinema* e nelas discutimos outros filmes que exemplificam os princípios que descrevemos aqui. Especificamente:

Estilo e narrativa clássica: *O homem que sabia demais* (*The man who knew too much*, 1934), *No tempo das diligências* (1939), *Hannah e suas irmãs* (*Hannah and her sisters* 1985), *Procura-se Susan desesperadamente* (*Desperately seeking Susan*) (1985)

Abordagens não clássicas da narrativa: *Dias de ira* (*Vredens dag*, 1943), *Ano passado em Marienbad* (*L'Année dernière à Marienbad*, 1961), *Innocence unprotected* (1968)

Animação: *Clock cleaners* (1937)

Ideologia: *Tudo vai bem* (*Tout va bien*) (1972)

Forma e estilo do documentário: *High school* (1968)

Ocasionalmente, também analisamos filmes em "Observations on film art and *Film art*". Todas as análises envolvem *spoilers*, claro, então é melhor assistir ao filme antes de ler o tópico. "Lessons from *Babel*" fala sobre sua narrativa em "rede" e seu estilo; veja www.davidbordwell.net/blog/?p=147. "Another pebble in your shoe" analisa o cinematograficamente inovador *O grande chefe* (*The boss of it all*), de Lars von Trier; veja www.davidbordwell.net/blog/?p=202. "Cronenberg's violent reversals" compara *A history of violence* e *Senhores do crime* (*Eastern promises*); veja www.davidbordwell.net/blog/?p=1412. Sobre o *remake* de um filme de Hong Kong por Martin Scorsese, veja "*The departed*: no departure" em www.davidbordwell.net/blog/?p=18.

Discutimos os ensaios sobre cinema de Gary Giddins e citamos alguns de seus grandes textos

em "Weather bird flies again", em www.davidbordwell.net/blog/?p=358.

A maioria das análises atualmente são feitas com base em DVD. Mas nem todos os filmes estão em DVD, especialmente os mais antigos. Escrevemos sobre como é estudar detalhadamente um filme de arquivo em uma máquina de montagem em "Watching movies very, very slowly", em www.davidbordwell.net/blog/?p=1024

DVDs dos filmes analisados

Foram lançados vários DVDs de *Jejum de amor*. A maioria deles tem uma qualidade de imagem medíocre e poucos suplementos. Uma boa versão restaurada está disponível pela Columbia, na série "Columbia Classics", que também contém uma excelente faixa de comentários do biógrafo de Howard Hawks, Todd McCarthy. A Delta lançou a mesma cópia restaurada sem comentários, mas complementada por um documentário, *Cary Grant on film: A biography*.

Intriga internacional está disponível pela Warner Home Video. (Observe que o "Limited Edition Collector's Set", da Creative Design Art, é mais caro e não tem suplementos adicionais no disco — simplesmente vem em uma caixa com algumas fotos de produção barata e um pôster.)

A Criterion Collection de *Faça a coisa certa* contém um disco todo de suplementos, incluindo um documentário de uma hora, "The making-of *Do the right thing*", que enfatiza a interação do cineasta com a comunidade em que o filme foi feito. Ele também contém entrevistas com o diretor e com o editor e gravações dos bastidores do próprio Spike Lee.

Acossado está disponível pela Fox Lorber, sozinho ou em uma caixa incluindo outros dois longas iniciais de JeanLuc Godard, *O pequeno soldado* (*Le petit soldat*) e *Tempo de guerra* (*Les carabiniers*).

O conjunto de dois discos de *Era uma vez em Tóquio*, da Criterion Collection, contém uma impressão restaurada, assim como um documentário de longa-metragem sobre o diretor Yasujiro Ozu, *I lived, but...*, um comentário em áudio de David Desser e um ensaio de David Bordwell.

A versão em DVD de *Amores expressos*, da Criterion Collection, inclui uma faixa de comentários informativos sobre Tony Rayns.

Um homem com uma câmera está disponível nos Estados Unidos pela Image, com acompanhamento da Alloy Orchestra e pela Kino International, com música de Michael Nyman. O DVD da Image não possui codificação de região. A versão da Kino também está disponível no Reino Unido pelo British Film Institute.

A tênue linha da morte está disponível em DVD (pela MGM), sozinho ou em uma caixa com outros documentários de longa-metragem de Errol Morris: *Gates of heaven*, sobre cemitérios de animais, e *Vernon, Florida*, que focaliza os habitantes excêntricos de uma pequena cidade na Flórida. Morris mantém um provocante *blog* sobre problemas do documentário em morris.blogs.nytimes.com. Vários textos discutem *A tênue linha da morte*.

A "Two-disc special edition" de *Agora seremos felizes* (Warner Bros.) tem uma excelente transferência do filme, assim como um sólido suplemento histórico, "The making of an American classic". (Ele também contém o "Hollywood: The dream factory", uma história da MGM feita em 1972.)

Touro indomável (MGM) está disponível como disco único ou como "Edição especial" com um disco suplementar que inclui vários documentários curtos sobre diversos aspectos da produção.

PARTE 6
História do cinema



12 CAPÍTULO

Arte e história do cinema

"Nem tudo é possível o tempo todo." O aforismo do historiador da arte Heinrich Wölffin pode servir como lema para nosso capítulo final. Até o momento, nosso sobrevoo pela arte do cinema examinou várias possibilidades de forma e estilo e apresentou exemplos de diferentes momentos da história do cinema. Porém as formas e técnicas do cinema não existem em um espaço atemporal, igualmente acessível a todos os cineastas. Em circunstâncias históricas particulares, certas possibilidades estão presentes enquanto outras não estão. Griffith não poderia fazer filmes como Godard, da mesma forma que Godard jamais poderia fazer filmes como Griffith os fazia. Este capítulo levanta a questão: De que forma a arte do cinema foi desenvolvida em diferentes contextos históricos?

Consideraremos esses contextos primeiramente por período e então por país. Apesar de existirem outras ferramentas igualmente adequadas para acompanhar essas transformações, é esclarecedor observar as tendências do cinema em diferentes momentos e lugares. Em alguns casos, iremos procurar diretamente aquilo que tipicamente é chamado de um *movimento cinematográfico*. Um movimento cinematográfico é formado por dois elementos:

1. Filmes que são produzidos em determinado período ou país e que compartilham características semelhantes de estilo e forma.
2. Cineastas que operam em uma estrutura de produção comum e que compartilham certos conceitos sobre realização cinematográfica.

Existem outras maneiras de definir contextos históricos (por exemplo, estudos biográficos ou estudos de gênero), mas a categoria de *movimento* corresponde melhor à abordagem utilizada neste livro. O conceito de sistema formal e estilístico nos permite comparar filmes produzidos em um movimento específico e contrastá-los com filmes de outros movimentos.

ACESSE O *BLOG*

Alguns cineastas tentaram escapar das tendências imitando filmes mais antigos. Será que funciona? Sobre *O segredo de Berlim* (*The good german*), veja "Not back to the future, but ahead of the past" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=66.** Sobre o filme *007* (***Cassino Royale***), leia "Can they make up like they used to? — Continued" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=195.**

A escolha dos filmes analisados está delimitada ao nosso interesse por Hollywood, bem como a algumas outras alternativas. Assim, acompanharemos o desenvolvimento do cinema narrativo comercial norte-americano e o contrastaremos com outras abordagens de estilo e forma.

Ao explorarmos diferentes contextos históricos, iremos além dos detalhes das suas características de estilo e de forma. Para cada período e país esboçaremos também alguns fatores relevantes que afetaram a produção dos filmes, como o estado da indústria cinematográfica, as teorias artísticas de cada cineasta, os aspectos tecnológicos, bem como elementos culturais e econômicos. Esses fatores ajudarão a explicar como uma tendência em particular começou, como ela se desenvolveu e quais fatores afetaram seu declínio. Essas informações também fornecerão o contexto de alguns dos filmes que já foram discutidos até aqui; a próxima seção discutirá os primórdios do cinema, por exemplo, e situará os filmes de Lumière e Méliès em seu período.

ACESSE O *BLOG*
Para saber mais, leia nosso livro *Film history: An introduction*. Falamos sobre nossa abordagem em "Around the world in 750 pages". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=3682.**

É evidente que a discussão a seguir está incompleta. A literatura sobre a história do cinema está em seus primeiros estágios e devemos muitas vezes utilizar fontes secundárias, que eventualmente serão suplantadas. Além disso, lamentavelmente muita informação foi omitida. Importantes cineastas que não estão relacionados a alguma tendência ou movimento (como, por exemplo, Tati, Bresson e Kurosawa) não foram incluídos, bem como alguns movimentos cinematográficos relevantes, como o cinema populista francês da década de 1930 e o movimento do Cinema Novo brasileiro do início da década de 1960. A seguir, buscaremos mostrar como algumas possibilidades de forma e estilo cinematográficos foram exploradas em diferentes períodos históricos.

O cinema das origens (1893-1903)

ACESSE O *BLOG*
Os primórdios do cinema foram influenciados pelas mídias existentes na época, incluindo a pintura narrativa. Sugerimos algumas similaridades em "Professor sees more parallels between things, other things". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=901.**

A fim de criar a ilusão do movimento, imagens estáticas devem aparecer em rápida sucessão. Para prepará-las e exibi-las no ritmo correto, são necessárias certas tecnologias. Basicamente, deve haver uma forma de gravar uma longa série de imagens em algum tipo de suporte. Em teoria, uma sequência de imagens pode ser distribuída em uma tira de papel ou em um disco, porém a fotografia oferece a forma mais barata e eficiente de gerar os milhares de imagens necessários para uma exibição de duração razoável. Assim, a invenção da fotografia em 1826 impulsionou uma série de descobertas que tornaram o cinema possível.

As primeiras fotografias necessitavam de exposições demoradas (inicialmente horas, depois minutos) para criar uma única imagem. Logo, era impossível fazer filmes a partir de fotografias, porque precisariam ser de 12 ou mais quadros por segundo. Exposições mais rápidas, por volta de 1/25 segundos, foram possíveis na década de 1870, porém apenas em lâ-

minas de vidro. Lâminas de vidro não poderiam ser utilizadas para filmes cinematográficos, visto que não havia um meio prático de movê-las pela câmera ou pelo projetor. Em 1878, Eadweard Muybridge, um fotógrafo norte-americano, fez uma série de fotografias de um cavalo correndo utilizando uma série de câmeras com filmes em lâminas de vidro e exposição rápida, mas ele estava interessado primariamente nas fases estáticas de uma ação, não em recriar o movimento projetando as imagens em sucessão.

Em 1882, outro cientista interessado em analisar o movimento animal, o francês Étienne-Jules Marey, inventou uma câmera que filmava 12 imagens separadas na borda de um disco rotatório de filme em vidro. Foi um passo rumo à câmera de filme cinematográfico. Em 1888, Marey construiu a primeira câmera a utilizar uma tira de filme flexível, desta vez em papel. Novamente, o objetivo era somente dividir o movimento em uma série de imagens estáticas, e o movimento fotografado durava um segundo ou menos.

Em 1889, George Eastman criou um filme flexível à base de celuloide. Depois de aprimorada essa base e concebidos os mecanismos para passar o filme pela lente e expô-lo à luz, tornou-se possível a criação de longas tiras de filme.

Os projetores já existiam havia vários anos e eram utilizados para exibir *slides* e outros tipos de entretenimento envolvendo sombras. Essas lanternas mágicas foram modificadas com a adição de obturadores e outros dispositivos para se tornarem os primeiros projetores de filme cinematográfico.

Não obstante, era necessário mais um dispositivo final para que filmes pudessem ser projetados. Visto que o filme para brevemente enquanto a luz brilha através de cada quadro individual, era necessário um mecanismo para criar um movimento *intermitente* do filme. Marey utilizou uma roda de Genebra em sua câmera de 1888 e esta se tornou uma peça-padrão para as primeiras câmeras e projetores.

Uma base de filme transparente e flexível, rápido tempo de exposição, um mecanismo para puxar o filme pela câmera, um dispositivo intermitente para parar o filme e um obturador para bloquear a luz — todas essas inovações já haviam sido criadas no início da década de 1890. Anos depois, inventores trabalhando independentemente em vários países desenvolveram diferentes câmeras cinematográficas e dispositivos de projeção. Duas das empresas mais importantes foram a Edison Manufacturing Company, nos EUA, pertencente ao inventor Thomas A. Edison, e a Lumière Frères, na França, empresa de propriedade da família de Louis e August Lumière.

Por volta de 1893, W. K. L. Dickson, assistente de Thomas A. Edison, desenvolveu uma câmera que fazia filmes usando bitolas curtas de 35 mm. Interessado em explorar esses filmes como uma novidade, Edison



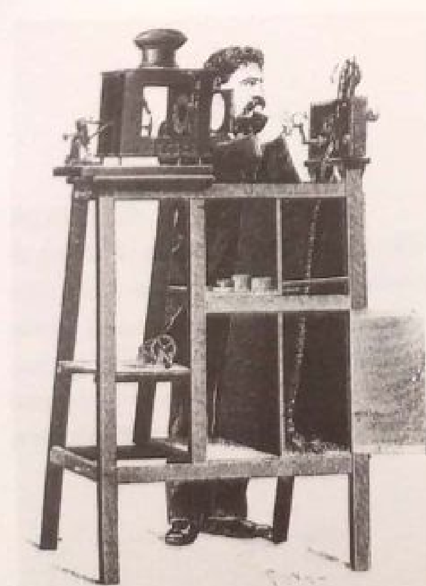
12.1 — O cinetoscópio mantinha o filme em um *loop* contínuo enrolado em uma série de bobinas.

esperava combiná-los com a fonografia para exibi-los com som. Ele fez com que Dickson desenvolvesse uma máquina para visionamento individual, do tipo *peep show*, o *cinetoscópio* (**12.1**), para mostrar esses filmes a espectadores individualmente.

Edison acreditava que o cinema seria uma novidade passageira e não desenvolveu um sistema para projetar filmes em uma tela. Essa tarefa foi deixada aos irmãos Lumière. Eles inventaram sua própria câmera. Esta exibia um rolo curto de 34 mm de filme e também servia como projetor (**12.2**). Em 28 de dezembro de 1895, os irmãos Lumière realizaram uma das primeiras exibições públicas de filmes cinematográficos em uma tela, no Grand Café em Paris.

Existiram várias exibições públicas anteriores, incluindo uma em 1º de novembro do mesmo ano realizada pelo inventor alemão Max Skladanowsky. Porém, a máquina volumosa de Skladanowsky necessitava de duas tiras de filmes de bitola larga rodando simultaneamente e portanto teve menor influência sobre os avanços tecnológicos do cinema. Apesar de os irmãos Lumière não terem inventado o cinema, eles determinaram a forma específica a ser tomada pela nova mídia. O próprio Edison abandonou rapidamente o cinetoscópio e abriu sua própria empresa para fazer filmes para serem exibidos em salas de cinema.

Os primeiros filmes eram simples em forma e estilo. Eles normalmente consistiam de uma única cena enquadrando uma ação, filmada em plano de conjunto. No primeiro estúdio cinematográfico, o Black Maria, de Edison (**12.3**), artistas de *vaudeville*, famosas figuras do esporte e celebridades, como Annie Oakley, se apresentaram para a câmera. A parte articulada do teto se abria para deixar que um pouco de luz en-



12.2 — Ao colocar uma lanterna mágica atrás da câmera de Lumière, ela se transformava em um projetor.



12.3 — A parte articulada do teto do estúdio Black Maria, no centro, aberta para filmagem.

trasse e toda a construção girava em um trilho circular (visível em 12.3) para seguir o movimento do sol. Os Lumières, contudo, levavam suas câmeras para parques, jardins, praias e outros locais públicos para filmar atividades cotidianas, eventos e notícias, como demonstrado em *A chegada do trem na estação* (*L'arrivée d'un train à La Ciotat*) (5.61).

Até 1903, a maioria dos filmes mostrava lugares cênicos e eventos importantes, mas a forma narrativa também foi inserida no cinema desde seu início. Edison encenou cenas cômicas, como, por exemplo, uma patenteada como "1893", na qual um homem bêbado briga brevemente com um policial. Os Lumières fizeram o popular curta *O regador regado* (*L'arroseur arrosé*, 1895), também uma cena cômica, na qual um garoto engana um jardineiro para que ele se molhe com uma mangueira (4.8).

Após o sucesso inicial da nova mídia, os cineastas tiveram que encontrar temas mais complexos e interessantes para cativar o interesse do público. Os Lumières enviaram operadores de câmera por todo o mundo para exibir os filmes e fotografar eventos importantes e lugares exóticos. Porém, após fazerem um grande número de filmes nos primeiros anos, eles reduziram sua produção e finalmente pararam de fazer cinema em 1905.

Em 1896, Georges Méliès adquiriu um projetor do inventor britânico Robert William Paul e logo construiu uma câmera baseada no mesmo mecanismo. Os primeiros filmes de Méliès lembravam as cenas de atividades cotidianas dos Lumières. Mas, como visto anteriormente (pp. 207-10), Méliès também era um mágico e descobriu as possibilidades de incluir efeitos especiais simples. Em 1897, Méliès construiu seu próprio estúdio. Ao contrário da Black Maria, de Edison, o estúdio de Méliès era construído de vidro, como uma estufa, para que não precisasse ser movido conforme o sol **(12.4)**.

"Quando fazemos mágica estamos diante dos olhares atentos do público, que nunca falha em notar um movimento suspeito. Estamos solitários, os olhares nunca se afastam. Falhas não são toleradas... Ao passo que, no cinema, é possível tecer o trabalho calmamente, longe daqueles olhares profanos, e podem-se fazer as coisas 36 vezes se necessário, até que estejam corretas. Isso permite viajar além dos limites das maravilhas."

— George Méliès, mágico e cineasta



12.4 — O estúdio de vidro de Méliès absorvia luz de várias direções.

Méliès também começou a construir cenários elaborados para criar mundos de fantasia nos quais suas transformações mágicas aconteceriam. Vimos anteriormente como Méliès tornou-se com isso o primeiro mestre da técnica da *mise-en-scène* (4.3-4.6). A partir de filmagens simples de um mágico realizando truques em um cenário tradicional, Méliès progrediu para narrativas mais longas com uma série de *tableaux*. Cada *tableaux* consistia de uma cena, exceto quando a transformação ocorria. Essas eram criadas por cortes imaginados para serem imperceptíveis em cena. Ele também adaptou antigas histórias como *Cinderela* (*Cinderella*, 1899), ou escreveu as suas próprias. Todos esses fatores fizeram os filmes de Méliès extremamente populares e amplamente copiados.

Durante esse período inicial do cinema, os filmes circulavam livremente de país a país. A empresa fonográfica francesa Pathé Frères entrou para o ramo cinematográfico a partir de 1901, estabelecendo filiais de produção e distribuição em vários países. Logo Pathé tornou-se a maior empresa cinematográfica do mundo, uma posição que manteve até 1914, quando foi forçada a cortar sua produção com o início da Primeira Guerra Mundial. Na Inglaterra, diversos empresários conseguiram inventar ou obter seus próprios equipamentos de filmagem e fizeram filmes cênicos, narrativos ou com truques desde 1895 até os primeiros anos do século XX. Membros da Escola de Brighton (em especial G. Albert Smith e James Williamson) e outros diretores, como Cecil Hepworth, filmaram suas obras em locações ou em simples estúdios ao ar livre (como aparece na figura **12.5**). Seus filmes inovadores circularam no exterior e influenciaram outros cineastas. Pioneiros em outros países inventaram ou compraram equipamentos e logo começaram a fazer seus próprios filmes com cenas cotidianas ou transformações fantásticas.



12.5 — *Santa Claus* (1898), de G. Albert Smith.

A partir de 1904, a forma narrativa tornou-se o tipo cinematográfico mais comum na indústria comercial e a popularidade mundial do cinema continuou a crescer. O mercado mundial era dominado por filmes franceses, italianos e norte-americanos. Mais tarde, a Primeira Guerra Mundial causou a restrição do fluxo livre de filmes de um país a outro e Hollywood emergiu como força industrial dominante na produção de filmes, contribuindo para a criação de diferentes traços formais nos cinemas nacionais.

O desenvolvimento do cinema clássico de Hollywood (1908-1927)

Thomas Edison estava determinado a explorar o potencial financeiro das invenções da sua companhia. Ele tentou tirar cineastas concorrentes do mercado processando-os por violação de patente. Outra companhia, a American Mutoscope & Biograph, conseguiu sobreviver inventando

câmeras diferentes das patenteadas por Edison. Outras empresas continuaram operando enquanto Edison as processava. Em 1908, Edison cooperou com a Biograph para ganhar controle sobre essas outras empresas, criando a Motion Picture Patents Company (MPPC), um grupo de dez empresas localizadas em grande parte em Chicago, Nova York e Nova Jersey. Edison e Biograph eram os únicos acionistas e donos de patentes. Eles licenciavam os outros membros para fazer, distribuir e exibir filmes.

A MPPC nunca conseguiu realmente eliminar a competição. Inúmeras companhias independentes se estabeleceram nesse período. O diretor mais importante da Biograph a partir de 1908, D. W. Griffith, formou sua própria empresa em 1913, bem como o fizeram outros cineastas. O governo dos Estados Unidos abriu um processo contra a MPPC em 1912 e em 1915 ela foi declarada como monopólio.

Por volta de 1910, as empresas cinematográficas começaram a se transferir para a Califórnia. Alguns historiadores declaram que as empresas independentes fugiram para o oeste a fim de evitar o assédio da MPPC. No entanto, algumas empresas da própria MPPC também se mudaram. Entre as vantagens de Hollywood estavam o clima, que permitia filmagens durante todo o ano, e a grande variedade de terrenos — montanhas, oceano, deserto, cidade — disponíveis para locação para filmagem. Logo Hollywood e outras pequenas cidades nas proximidades de Los Angeles acolheram a produção cinematográfica.

A procura por filmes era tão grande que nenhum estúdio conseguia suprir tal demanda sozinho. Este foi um dos fatores que levaram Edison a aceitar a existência de um grupo de outras empresas, apesar de ter tentado controlá-las através de licenciamentos. Antes de 1920, a indústria norte-americana tinha adotado a estrutura que continuaria por décadas: poucos estúdios grandes com artistas sob contrato e um grupo periférico de produtores independentes. Em Hollywood, os estúdios desenvolveram um sistema similar ao de uma fábrica, com cada produção sob a supervisão do produtor, que normalmente não trabalhava diretamente com a criação do filme. Mesmo um diretor independente como Buster Keaton, com seu próprio estúdio, distribuiu seus filmes nas empresas maiores, primeiramente na Metro e depois na United Artists.

Durante os anos de 1910 e 1920, os estúdios menores gradualmente se fundiram para formar as grandes empresas que existem hoje. A Famous Players se uniu a Jesse L. Lasky e juntas formaram a Paramount. No final dos anos 1920, a maioria das grandes empresas — MGM (uma fusão da Metro, da Goldwyn e da Mayer), Fox Film Corporation (que se fundiu com a 20th Century em 1935), Warner Bros., Universal e Paramount — tinha sido criada. Apesar de competirem uns com os outros, esses estúdios costumavam cooperar até certo ponto, sabendo que nenhuma empresa poderia sozinha suprir o mercado.

ACESSE O *BLOG*

Hollywood não era o único lugar onde forma e estilo cinematográficos estavam se desenvolvendo na década de 1910. Para um sobrevoo internacional sobre o importante ano de 1913, veja "Lucky '13" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=2674.**

"O cinema sabe tão bem como contar uma história que talvez haja a impressão de que sempre soube como fazê-lo."

— André Gaudreault, historiador de cinema



12.6 — Os ladrões na empresa de telégrafos, em *O grande roubo do trem*, preparando-se para embarcar no trem visto pela janela.



12.7 — Em *Rescued by Rover*, o cão herói leva seu dono pela rua a partir do fundo do canto direito, movendo-se para a esquerda na parte dianteira do plano...



12.8 — ...e a dupla se move da direita para a esquerda quando alcança seu destino.

Nesse sistema de estúdios de produção em massa, o cinema norte-americano tornou-se definitivamente orientado para a forma narrativa. Os primeiros filmes consistiam primariamente de *tableaux* e peças *vaudeville* (12.5). Um dos diretores de Edison, Edwin S. Porter, fez alguns dos primeiros filmes que utilizaram princípios de continuidade narrativa e desenvolvimento. Entre esses está *A vida de um bombeiro americano* (*The life of an American fireman*, 1903), que mostra a corrida dos bombeiros para resgatar uma mãe e sua criança de um prédio em chamas. Apesar de esse filme utilizar diversos elementos importantes de narrativa clássica (a premonição do bombeiro do desastre, uma série de cenas do carro de bombeiros puxado a cavalos rumo a casa), ainda não estavam presentes as relações de lógica temporal na montagem. Por isso, vemos o resgate da mãe e da criança duas vezes, de dentro e de fora da casa. Porter não pensava na possibilidade de fazer uma montagem alternada com os dois locais de ação, ou ainda combiná-los à ação para expressar uma informação narrativa para o público.

Em 1903, Porter fez *O grande roubo do trem* (*The great train robbery*), que de certa maneira é um protótipo do filme norte-americano clássico. Aqui, a ação se desenvolve em uma linearidade clara de tempo, espaço e lógica. Acompanhamos cada estágio do roubo **(12.6)**, a perseguição e a derrota final dos ladrões. Em 1905, Porter também criou uma narrativa paralela simples em *The kleptomaniac*, contrastando o destino de uma mulher rica e o de uma mulher faminta quando as duas são flagradas roubando.

Os cineastas britânicos trabalhavam de uma forma parecida. De fato, muitos historiadores agora acreditam que Porter obteve algumas das suas técnicas de montagem de filmes como *Fire!* (1901), de James Williamson, e *Mary Jane's Mishap* (1903), de G. A. Smith. O filme britânico mais famoso dessa era foi *Rescued by Rover* (1905), de Lewin Fitzhamon (produzido por uma grande empresa britânica, a Cecil Hepworth), que mostrava de forma linear um sequestro parecido com o de *O grande roubo do trem*. Após o sequestro, vemos cada estágio da jornada de Rover (o cachorro da família) para encontrar a criança, seu retorno para buscar o pai do bebê e os dois refazendo a rota até o esconderijo do sequestrador. Todas as cenas do caminho até o sequestrador mantêm eixos consistentes de ação, para que a geografia da ação seja completamente inteligível **(12.7, 12.8)**.

Em 1908, D. W. Griffith iniciou sua carreira como diretor. Nos cinco anos seguintes, ele fez centenas de filmes de uma ou duas bobinas (respectivamente de 15 e 30 minutos). Esses filmes criavam narrativas relativamente complexas em um pequeno intervalo de tempo. Griffith certamente não inventou todos os dispositivos pelos quais é creditado, mas ele de fato deu a muitas técnicas uma forte motivação narrativa. Por exemplo, poucos cineastas utilizavam resgates simples de último minuto

com montagem alternada entre os salvadores e as vítimas, mas Griffith desenvolveu e popularizou essa técnica (6.101-6.104). Com *O nascimento de uma nação* (*The birth of a nation*, 1915) e *Intolerância* (*Intolerance*, 1916), Griffith implementou o uso de sequências longas ao cortar entre diversos locais diferentes. Durante os primeiros anos da década de 1910, ele também dirigiu seus atores de maneiras incomuns, concentrando-se em mudanças sutis das expressões faciais (4.32). Para capturar tais detalhes, ele colocava sua câmera mais perto do que muitos dos seus contemporâneos, enquadrando seus atores em meios planos de conjunto e em planos médios. Os filmes de Griffith foram muito influentes. Além disso, a montagem rápida e dinâmica das cenas finais de perseguição de *Intolerância* teria um impacto considerável no estilo da montagem soviética da década de 1920.

O aperfeiçoamento da técnica de cortes motivado pela narrativa era evidente no trabalho de muitos cineastas importantes desse período. Um exemplo seria o trabalho de Thomas H. Ince, produtor e diretor responsável por muitos filmes entre 1910 e o fim da Primeira Guerra Mundial. Ele imaginou um sistema de unidade pelo qual um único produtor poderia supervisionar a produção de muitos filmes ao mesmo tempo. Ele também desenvolveu narrativas fechadas, sem digressões ou finais abertos. *Civilização* (*Civilization*, 1915) e *O italiano* (*The italian*, 1915) são bons exemplos de filmes dirigidos e supervisionados por Ince. Ele também supervisionou os populares filmes de faroeste de William S. Hart (p. 500), que dirigiu muitos de seus próprios filmes.

Outro prolífico cineasta desse período (e também de outras décadas) foi Cecil B. De Mille. Antes de estar engajado na criação de épicos históricos, De Mille fez uma série de dramas e comédias de longa-metragem. Seu filme *Enganar e perdoar* (*The cheat*, 1915) reflete mudanças importantes no estilo dos estúdios entre 1914 e 1917. Durante esse período, os estúdios com teto de vidro do início do primeiro período começaram a ser substituídos por estúdios dependentes de luz artificial em vez de um misto de luz solar e artificial. *Enganar e perdoar* utilizou efeitos espetaculares de claro-escuro, com apenas uma ou duas fontes de luz e sem luz de fundo. Conta a lenda que De Mille justificou o uso desse efeito como *iluminação Rembrandt*. A chamada iluminação Rembrandt ou *norte* tornar-se-ia parte do repertório clássico das técnicas de iluminação. *Enganar e perdoar* também impressionou fortemente os cineastas do Impressionismo francês, que ocasionalmente utilizaram efeitos de iluminação similares.

Como muitos outros filmes norte-americanos da década de 1910, *Enganar e perdoar* utiliza um padrão linear de narrativa. A primeira cena **(12.9)** introduz a iluminação impactante e também estabelece o homem de negócios japonês como um colecionador implacável de objetos e o vemos marcar a ferro uma pequena estátua. A ação inicial motiva uma

ACESSE O *BLOG*
Sobre dois dos mais importantes cineastas dos primórdios do período clássico, veja nossos artigos sobre William S. Hart, "Rio Jim, in discreet fragments", em
www.davidbordwell.net/blog/?p=2590,
e Douglas Fairbanks, "His majesty the American", em
www.davidbordwell.net/blog/?p=3044.



12.9 — A cena de abertura de *Enganar e perdoar* introduz o tema do ferro...



12.10 — ...que retorna mais tarde quando o vilão marca a heroína.



12.11 — Em *Os três mosqueteiros* (*The three musketeers*, 1921), de Fred Niblo, um plano de conjunto do grupo leva a...

cena posterior na qual o homem de negócios marca a ferro a heroína, que caiu em seu poder após pedir dinheiro emprestado a ele (**12.10**). *Enganar e perdoar* foi evidência da crescente complexidade na forma dos filmes de Hollywood.

O período 1909-1917 presenciou o desenvolvimento dos princípios básicos da continuidade. A técnica de *raccord* de olhar ocorre com frequência crescente a partir de 1910. O *raccord* de ação desenvolveu-se mais ou menos na mesma época e era comumente utilizado em 1916, como visto nos filmes *The americano* (1916) e *Wild and woolly* (1917), de Douglas Fairbanks. Cenas com campo/contracampo foram pouco utilizadas entre 1911 e 1915, mas tornaram-se populares em 1916-1917. Apareceram em filmes de De Mille, como, por exemplo, *Enganar e perdoar* (1915), nos faroestes de Hart, como *Meu cavalo malhado* (*The narrow trail*, 1917), e de Griffith, como *Um romance no Vale Feliz* (*A romance of Happy Valley*, 1919). Durante esse período, os filmes raramente violavam a regra do eixo de ação, usando essas técnicas.

"Naquela noite eu tentei aumentar meu conhecimento sobre as técnicas cinematográficas indo ao cinema. Sentei-me com um cronômetro e um caderno e tentei estimar o número de cortes ou cenas em um rolo de mil pés, a duração de cada cena, a distância entre sujeitos e a câmera e vários outros detalhes técnicos."

— King Vidor, diretor, relembrando a noite anterior ao início da direção do seu primeiro filme, *c.* 1912.

Nos anos 1920, o sistema de continuidade tornou-se um estilo padronizado que os diretores nos estúdios de Hollywood utilizavam quase automaticamente para criar relações coerentes de tempo e espaço nas narrativas. Um *raccord* de ação poderia proporcionar um corte para uma visão mais próxima em uma cena (**12.11**, **12.12**). Um diálogo entre três pessoas em uma mesa não era mais mostrado em um plano frontal único.



12.12 — ...um *cut-in* para a personagem principal, representada por Douglas Fairbanks.



12.13 — Em um *establishing shot* de *Are parents people?*, a filha senta-se à mesa.



12.14 — No plano médio, ela olha para a esquerda na direção de seu pai...

Observe as evidentes relações espaciais nos planos **12.13-12.17**, de *Are parents people?* (1925), de Malcolm St. Clair. Naquela época, o eixo da ação era normalmente respeitado, como neste caso. Quando a união de dois planos resultava em uma correspondência estranha, os cineastas inseriam um título de diálogo.

O filme *Nossa hospitalidade* (*Our hospitality*, 1923), de Keaton, que examinamos no Capítulo 4, fornece outro exemplo de narrativa clássica. O domínio de Keaton sobre a forma e o estilo clássicos é evidente nos elementos do filme. As recorrências narrativas são cuidadosamente motivadas, seja no desenvolvimento causal direto da morte do pai de Willie McKay no conflito, seja na resolução final de Willie no embate.



12.15 — ...que olha para a direita em direção a ela em um contracampo.



12.16 — A filha vira-se então para olhar para a direita em direção à sua mãe...



12.17 — ...que retorna o olhar em direção a ela em um contracampo.

Ao final da era muda, no fim dos anos 1920, o cinema clássico de Hollywood havia se transformado em um movimento sofisticado, mas a produção era notavelmente padronizada. Todos os grandes estúdios utilizavam os mesmos sistemas de produção com uma divisão de trabalho similar. A produção independente tinha menor importância. Algumas empresas independentes fizeram filmes de baixo orçamento, geralmente faroestes, para cinemas pequenos localizados em zonas rurais. Mesmo estrelas e produtores poderosos de Hollywood encontravam dificuldades em permanecer independentes. Keaton desistiu de seu pequeno estúdio em 1928 e foi para a MGM sob contrato, onde sua carreira declinou parcialmente devido à incompatibilidade de seus antigos métodos de trabalho com os rígidos padrões de produção do grande estúdio. Griffith, Mary Pickford, Fairbanks e Charles Chaplin se deram melhor. Em 1919 eles formaram uma corporação de distribuição própria, a United Artists, e foram capazes de continuar realizando produções independentes em pequenas empresas sob sua associação, apesar de a empresa de Griffith ter falido logo depois e as carreiras de Fairbanks e Pickford declinarem após a introdução do som.

Existiam tipos alternativos de filmes produzidos durante a era muda. A maioria desses movimentos surgiu em outros países. Após examiná-los, retomaremos o cinema clássico de Hollywood após a introdução do som.

O Expressionismo alemão (1919-1926)

No início da Primeira Guerra Mundial, a produção da indústria cinematográfica alemã era relativamente pequena, apesar de alguns filmes marcantes terem sido feitos. Os dois mil cinemas da Alemanha exibiam em sua maioria filmes franceses, norte-americanos, italianos e dinamarqueses. Os Estados Unidos e a França baniram os filmes alemães dos seus cinemas imediatamente, mas a Alemanha não estava em uma posição igualmente sólida para banir filmes franceses e norte-americanos, pois os cinemas teriam pouca coisa a exibir.

Para combater a concorrência externa, bem como para criar seus próprios filmes de propaganda, o governo alemão começou a apoiar a indústria cinematográfica. Em 1916, os filmes importados foram banidos, exceto os provenientes da Dinamarca, que era neutra na guerra. A produção aumentou rapidamente. De uma dúzia de pequenas empresas em 1911, esse número cresceu para 131 em 1918. Ao mesmo tempo, políticas de governo encorajavam as empresas a formar cartéis.

A guerra era impopular na Alemanha e tendências rebeldes cresceram após o sucesso da Revolução Russa de 1917. Paralisações generalizadas e protestos antiguerra foram organizados durante o inverno de 1916-1917. Para promover filmes pró-guerra, o governo, o Deutsche Bank e as grandes indústrias agruparam diversas empresas cinematográficas de pequeno porte e criaram a grande empresa Universum Film Aktiengesellschaft (UFA) no final de 1917. Apoiada por esses interesses essencialmente conservadores, a criação da UFA foi um movimento em direção ao controle não somente do mercado alemão, mas também do mercado internacional pós-guerra.

Com esse imenso apoio financeiro, a UFA conseguiu reunir magníficos especialistas e construir os estúdios mais bem equipados da Europa. Esses estúdios mais tarde atraíram cineastas estrangeiros, incluindo o jovem Alfred Hitchcock. Durante a década de 1920, a Alemanha coproduziu muitos filmes com companhias de outros países, ajudando dessa forma a espalhar a influência estilística alemã no exterior.

Ao final de 1918, com o fim da guerra, a necessidade de propaganda militarista aberta desapareceu. Apesar de seguir com a produção de dramas e comédias para o grande público, a indústria cinematográfica alemã se concentrou em três gêneros. Um deles era uma série de aventuras internacionalmente popular, mostrando círculos de espiões, detetives inteligentes e cenários exóticos. Outro era um breve ciclo de exploração sexual, que lidava "educativamente" com assuntos como homossexualidade e prostituição. Além disso, a UFA se pôs a copiar os populares épicos históricos italianos do período pré-guerra.

Este último tipo de filme provou ser bem-sucedido financeiramente. Apesar de os filmes alemães ainda sofrerem preconceitos e terem sido banidos nos Estados Unidos, na Inglaterra e na França, a UFA finalmente conseguiu entrar no mercado internacional. Em setembro de 1919, *Madame Du Barry*, de Ernst Lubitsch, um épico sobre a Revolução Francesa (**12.18**), inaugurou o magnífico cinema UFA Palast em Berlim. O filme ajudou a reabrir o mercado cinematográfico mundial à Alemanha. Lançado como *Passion* nos Estados Unidos, esse filme foi extremamente popular. Não foi entusiasticamente recebido na França, onde sua estreia sofreu vários adiamentos diante da acusação de que continha propaganda contra o país. *Madame Du Barry* foi bem-sucedido na maioria dos mercados e outros filmes históricos de Lubitsch foram logo exportados.



12.18 — *Madame Du Barry*: cena de multidão no Tribunal da Revolução Francesa.

Em 1923, Lubitsch se tornou o primeiro diretor alemão a ser contratado por Hollywood.

Algumas pequenas empresas permaneceram independentes por um breve tempo. Entre estas estava a Decla, de Erich Pommer (mais tarde Decla-Bioscop). Em 1919, a empresa encarregou-se de produzir um roteiro incomum de dois desconhecidos, Carl Mayer e Hans Janowitz. Esses jovens escritores queriam que *O gabinete do Dr. Caligari* (*Das cabinet des Dr. Caligari*) fosse feito com um estilo diferente. Os três *designers* que trabalhavam no filme — Hermann Warm, Walter Reimann e Walter Röhrig — sugeriram que ele fosse feito com um estilo expressionista. Enquanto movimento de vanguarda, o Expressionismo havia sido importante na pintura (começando por volta de 1910) e foi rapidamente adotado pelo teatro, pela literatura e pela arquitetura. Agora os diretores consentiam em testá-lo no cinema, aparentemente acreditando que este seria atrativo no mercado internacional.

Essa crença se justificou em 1920, quando o filme *O gabinete do Dr. Caligari*, produzido pela Decla, foi um êxito em Berlim, depois nos Estados Unidos, na França e em outros países. Devido a seu sucesso, outros filmes no estilo expressionista foram produzidos. O resultado foi um movimento estilístico no cinema que durou vários anos.

O sucesso de *Dr. Caligari* e de outros filmes expressionistas manteve com facilidade os diretores alemães de vanguarda no mercado. Alguns cineastas experimentais fizeram filmes abstratos como *Symphonie diagonale* (1923), de Viking Eggeling, ou filmes influenciados pelo movimento artístico internacional Dadá, como *Vormittagsspuk* (1928), de Hans Richter. Tanto grandes empresas como a UFA (que absorveu a Decla-Bioscop em 1921) quanto empresas menores investiram em filmes expressionistas, pois estes poderiam concorrer com os filmes norte-americanos. De fato, por volta da metade da década de 1920, os filmes alemães mais proeminentes eram considerados os melhores do mundo.

O primeiro filme do movimento, *Dr. Caligari*, é também um dos exemplos mais típicos. Um dos *designers*, Warm, declarou que "a imagem do filme deve se tornar arte gráfica". *Dr. Caligari*, com suas estilizações extremas, era de fato como uma pintura ou xilogravura expressionista em movimento. Em contraste com o Impressionismo francês, que baseava seu estilo principalmente na cinematografia e na montagem, o Expressionismo alemão dependia fortemente da *mise-en-scène*. As formas são distorcidas e exageradas de maneira não realista com finalidades expressivas (4.2). Os atores muitas vezes usam maquiagem forte e se movem em padrões sinuosos, com movimentos bruscos ou lentos. Mais importante ainda, todos os elementos da *mise-en-scène* interagem graficamente para criar uma composição geral. As personagens não existem simplesmente no cenário, mas, em vez disso, formam elementos visuais que se fundem com o cenário (**12.19**). Vimos em 4.105 um exemplo si-

ACESSE O *BLOG*
Para ver uma discussão sobre a restauração de outro épico histórico de Lubitsch, *A mulher do faraó* (*Das Weib des Pharao*), consulte "Preserving two masters" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=3116.**

"Tudo é composição; qualquer imagem poderia ser paralisada na tela e seria uma pintura maravilhosamente equilibrada de formas e luzes. De fato, este é um dos filmes que deixam as visões mais claras em nossas memórias — preciso e de beleza ligeiramente estática. Mais do que pintura, é uma arquitetura animada."

— François Berge, crítico francês sobre *Os Nibelungos* (*Die Nibelungen*), de Fritz Lang.



12.19 — O quarto extravagante e expressionista da heroína no filme de Robert Wiene *Genuine*. Conforme se inclina para trás, ela se funde com as formas curvadas e pontiagudas do fundo.



12.20 — O cenário do hospital psiquiátrico em *O gabinete do Dr. Caligari*.

milar, no qual a personagem Cesare cai em uma floresta estilizada, seu corpo e braços abertos reproduzindo as formas dos troncos e galhos das árvores.

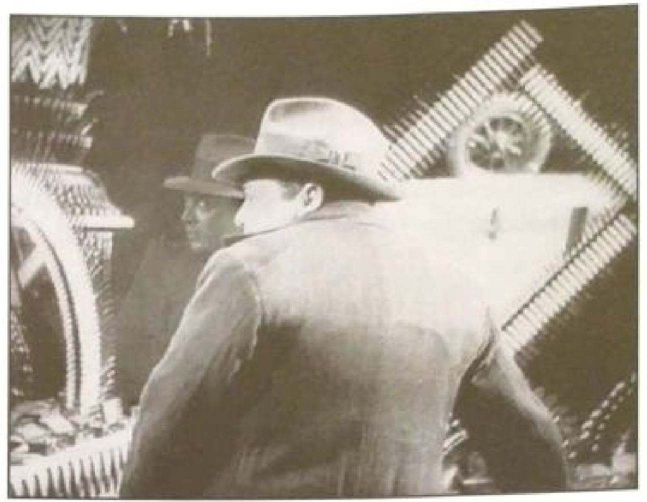
Em *Caligari*, a estilização expressionista funciona para transmitir o ponto de vista distorcido de um louco. Vemos o mundo como o protagonista imagina que ele seja. Essa função narrativa do cenário se torna evidente quando o protagonista entra em um hospital psiquiátrico buscando pelo Dr. Caligari. Quando ele para e olha ao seu redor, está no centro de uma estrutura de listras alvinegras que se irradiam pelo chão e pelas paredes (**12.20**). O mundo do filme é literalmente uma projeção da visão do protagonista.

Conforme o Expressionismo se estabelece como estilo, os cineastas passaram a não associar o estilo expressionista somente ao ponto de vista narrativo de personagens loucas. Em vez disso, o Expressionismo funcionou muitas vezes para criar situações estilizadas para histórias de fantasia e terror (como em *O gabinete das figuras de cera* [*Das Wachsfigurenkabinett*, 1924] e *Nosferatu* [*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922]; veja 9.16) ou épicos históricos (como em *Os Nibelungos* [1923-1924]). Os filmes expressionistas dependiam fortemente de seus *designers*. Nos estúdios alemães, o *designer* de um filme recebia um salário relativamente alto e era mencionado com proeminência na publicidade.

Diversos fatores levaram ao desaparecimento do movimento expressionista no cinema alemão. A excessiva inflação do início da década de 1920 na Alemanha de fato favoreceu o cinema expressionista e em parte facilitou para os exportadores alemães a venda de seus filmes a preços baixos no exterior. Por outro lado, a inflação desencorajava as importações, uma vez que a taxa de câmbio em queda do marco tornava as aquisições estrangeiras muito caras. Porém, em 1924, o Plano Dawes dos Estados Unidos ajudou a estabilizar a economia alemã e os filmes estrangeiros passaram a entrar com maior frequência no país, o que resultou em uma concorrência até então desconhecida na Alemanha por quase uma década. Os orçamentos dos filmes expressionistas, contudo, subiam. Os últimos grandes filmes do movimento, *Fausto — Um conto alemão* (*Faust — Eine deutsche Volkssage*, 1926), de F. W. Murnau, e *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, foram épicos dispendiosos que ajudaram a agravar as dificuldades financeiras da UFA e levaram Erich Pommer a deixar o país e ir tentar sua sorte por um tempo nos Estados Unidos (**12.21**). Outros profissionais também foram seduzidos por Hollywood. Murnau partiu após terminar *Fausto*, seu último filme alemão. Grandes atores (como Conrad Veidt e Emil Jannings) e cineastas (como Karl Freund) também foram para Hollywood. Lang permaneceu, mas após as críticas sobre a extravagância de *Metrópolis*, ele formou sua própria produtora e voltou-se para outros estilos. Após o início do regime nazista em 1933, ele também deixou o país.



12.21 — *Metrópolis* (*Metropolis*) possuía muitos grandes cenários expressionistas, incluindo este jardim com pilares que parecem feitos de argila.



12.22 — Em *M — O vampiro de Düsseldorf*, reflexos e uma vitrine com facas em uma loja criam uma composição semiabstrata que reflete a obsessão do assassino.

No esforço de tentar combater a dura concorrência dos filmes importados de Hollywood após 1924, os alemães também começaram a imitar as produções norte-americanas. Os filmes resultantes, ainda que impressionantes, diluíram as qualidades únicas do estilo expressionista. Por volta de 1927, o Expressionismo como movimento havia morrido. Porém, como Georges Sadoul apontou, uma tendência expressionista (começando com "e" minúsculo, para diferenciá-lo do movimento Expressionista propriamente dito) permaneceu em muitos filmes alemães do final da década de 1920 e mesmo em filmes da década de 1930 como *M — O vampiro de Düsseldorf* (*M — Eine Stadt sucht einen Mörder*, 1930; veja **12.22**) e *O testamento do Dr. Mabuse* (*Das testament des Dr. Mabuse*, 1932). Pelo fato de muitos cineastas alemães virem para os Estados Unidos, os filmes de terror de Hollywood também exibiam tendências expressionistas em filmes *noir*, seja em seus cenários, seja na fotografia. Apesar de o movimento alemão ter durado cerca de sete anos, o Expressionismo nunca desapareceu totalmente como uma tendência no estilo cinematográfico.

Impressionismo e Surrealismo francês (1918-1930)

Durante a era muda, alguns movimentos cinematográficos na França representaram grandes alternativas à forma clássica da narrativa de Hollywood. Algumas dessas alternativas, como o cinema abstrato e o cinema Dadá, não são especificamente francesas e constituíram uma parte da vanguarda internacional emergente. No entanto, duas alternativas ao modo norte-americano permaneceram bastante locais. O Impressionismo era um estilo de vanguarda que operava amplamente na

indústria cinematográfica. A maioria dos cineastas impressionistas começou a trabalhar para grandes empresas francesas e alguns dos seus trabalhos de vanguarda se mostraram financeiramente bem-sucedidos. Em meados da década de 1920, a maioria deles formou suas próprias companhias independentes, mas se manteve na indústria comercial alugando estúdios e lançando filmes através de empresas estabelecidas. Outro movimento alternativo, o Surrealismo, manteve-se em grande parte fora da indústria cinematográfica. Aliados ao movimento surrealista em outras artes, esses cineastas dependiam de seus próprios meios e de patrocínio privado. A França dos anos 1920 oferece um exemplo impressionante de como movimentos cinematográficos distintos podem coexistir no mesmo tempo e lugar.

O Impressionismo

A Primeira Guerra Mundial foi um duro golpe para a indústria cinematográfica francesa. Profissionais foram recrutados, muitos estúdios foram usados para a guerra e boa parte da exportação foi suspensa. Ainda assim, as duas maiores empresas, Pathé Frères e Léon Gaumont, controlavam também os circuitos de cinema. Elas precisavam preencher as salas de cinema vazias e em 1915 os filmes norte-americanos começaram a inundar cada vez mais a França. Representado por *Enganar e perdoar*, de De Mille, e por filmes estrelando Pearl White, Douglas Fairbanks, Charlie Chaplin e por William S. Hart, o cinema de Hollywood dominava o mercado no final de 1917. Após a guerra, o cinema francês nunca se recuperou totalmente: na década de 1920, as audiências francesas viam oito vezes mais filmes de Hollywood do que os domésticos. A indústria cinematográfica tentou de várias maneiras reconquistar o mercado, realizando principalmente imitações dos métodos e gêneros de produção de Hollywood. Artisticamente, contudo, o passo mais significativo foi o apoio dado pela indústria local aos jovens diretores franceses: Abel Gance, Louis Delluc, Germaine Dulac, Marcel L'Herbier e Jean Epstein.

Esses diretores diferiam de seus antecessores. A geração anterior considerava o cinema uma obra comercial, porém os cineastas mais jovens escreviam ensaios proclamando o cinema como uma arte comparável à poesia, à pintura e à música. O cinema deveria, diziam eles, ser puro e não derivado do teatro ou da literatura. Impressionados pelo entusiasmo e pela energia do cinema norte-americano, os jovens teóricos comparavam Chaplin a Nijinsky e os filmes de Rio Jim ao poema "A canção de Rolando" ("La chanson de Roland"). Acima de tudo, o cinema deveria ser uma oportunidade para o artista expressar seus sentimentos, como a música. Gance, Delluc, Dulac, L'Herbier, Epstein e outros membros do movimento menos destacados buscaram colocar essa estética em prática como cineastas.

Entre 1918 e 1928, em uma série de filmes extraordinários, os jovens diretores fizeram experiências com o cinema de maneira que sua obra representou uma alternativa aos princípios dominantes de Hollywood. Para esses diretores, o cinema era uma arte de emoção, e uma narrativa intimista e psicológica dominava suas práticas. As interações de poucas personagens, normalmente um triângulo amoroso (como em *L'Inondation*, 1924, de Delluc; *Coeur fidèle*, 1923, e *La belle nivernaise*, 1923, de Epstein; e *A décima sinfonia* [*La dixième symphonie*, 1918, de Gance]), serviriam como base para que os cineastas explorassem mudanças de humor e comportamento.

"Está começando um novo período, o dos filmes psicológicos e impressionistas. Seria estúpido colocar uma personagem em determinada situação sem penetrar no âmbito secreto de sua vida privada, e a atuação dos atores é explicada pelo jogo de pensamentos e por sensações que podem ser visualizadas."

— Germaine Dulac, diretor

Como no cinema hollywoodiano, as causas psicológicas eram determinantes nesse movimento, mas a escola ganhou o nome de Impressionismo devido a seu interesse em desenvolver uma narração que explorasse profundezas psicológicas, revelando o funcionamento da consciência da personagem. O interesse não está no comportamento externo, mas na ação *interna*. De uma forma quase inédita no cinema internacional, os filmes impressionistas manipulavam o tempo e a subjetividade do enredo. Para demonstrar memórias, os *flashbacks* eram comuns e por vezes grande parte de um filme seria um *flashback* ou uma série deles. Ainda mais surpreendente é a insistência dos filmes em registrar os sonhos, as fantasias e os estados mentais das personagens. A obra *A sorridente Madame Beudet* (*La souriante Madame Beudet*, 1923), de Dulac, consiste quase inteiramente na vida de fantasia da personagem principal e na escapada imaginária de seu casamento tedioso. Apesar de sua duração épica (mais de cinco horas), *A roda* (*La roue*, 1922) se baseia essencialmente nas relações eróticas entre apenas quatro pessoas, e o diretor busca traçar o desenvolvimento dos sentimentos de cada personagem muito detalhadamente. A ênfase do Impressionismo nas emoções pessoais dá à narrativa de seus filmes um enfoque intensamente psicológico.

O movimento impressionista ganhou esse nome também por seu estilo cinematográfico. Os cineastas fizeram experiências com as diferentes maneiras de representar estados mentais através da cinematografia e da montagem. Nos filmes impressionistas, as íris, máscaras e fusões funcionam como traços dos pensamentos e sentimentos das personagens **(12.23)**. Em *A roda*, a imagem de Norma é sobreposta à fumaça de uma locomotiva, representando a fantasia do maquinista, que está apaixonado por ela.



12.23 — Em *Coeur fidèle*, a heroína olha para fora da janela e uma superposição das sucatas sujas da beira-mar transmite seu abatimento por trabalhar como garçonete em uma taverna no porto.

Para intensificar a subjetividade, a cinematografia e a montagem impressionistas apresentam a experiência perceptiva das personagens e suas impressões ópticas. Esses filmes utilizam uma boa quantidade de cortes com planos ponto de vista, mostrando um plano de uma personagem olhando para algo e então um plano da coisa em si, de um ângulo e distância refletindo o ponto visto pela personagem. Quando uma persona-



12.24 — Em *El Dorado*, a embriaguez de um homem é transmitida por um espelho curvado que estica seu corpo para os lados.

gem fica bêbada ou zonza em um filme impressionista, o cineasta representa essa experiência através de planos distorcidos ou filtrados, ou movimentos de câmera vertiginosos. Em **12.24**, cena de *El Dorado* (1920), de L'Herbier, um homem está bebendo em um cabaré.

Os impressionistas também fizeram experiências com montagens ritmadas para sugerir o ritmo de uma experiência como a personagem a vive, momento a momento. Durante cenas de violência ou conflito emocional, o ritmo acelera — os planos tornam-se cada vez mais curtos, criando um clímax, por vezes com planos de apenas alguns quadros. Em *A roda*, um acidente de trem é apresentado em planos em aceleração gradual, passando de 13 quadros a 2, e os últimos pensamentos de um homem antes de ele cair de um penhasco são representados em um borrão de muitos planos de um quadro (a primeira utilização conhecida de montagem tão rápida). Em *Coeur fidèle*, os amantes em um parque passeiam em balanços rodopiantes e Epstein representa sua vertigem em uma série de planos com quatro quadros de duração, diminuindo depois para dois quadros. Muitos filmes impressionistas usam a dança como motivação para um ritmo marcadamente acelerado de montagem. De maneira geral, a comparação do cinema com a música encorajou os impressionistas a explorar a montagem rítmica. Dessa forma, as filmagens subjetivas e os padrões de montagem nos filmes impressionistas servem para reforçar o manuseio dos estados psicológicos pela narrativa.

A forma impressionista criou uma certa demanda de tecnologia nos filmes. Gance, o mais ousado inovador no uso de novas tecnologias, utilizou seu épico *Napoléon* (1927) como uma oportunidade de testar novas lentes (mesmo uma telefoto de 275 mm), imagens de vários quadros (chamada polivisão) e a razão de tela panorâmica (as celebradas trípticas; veja em 5.63). A inovação tecnológica impressionista mais influente foi o desenvolvimento de novos meios de mobilidade entre quadros. Se a câmera representasse os olhos da personagem, deveria ser capaz de mover-se facilmente como uma pessoa. Os impressionistas prendiam suas câmeras a carros, carrosséis e locomotivas. Para o *Napoléon* de Gance, os fabricantes de câmera Debrie aperfeiçoaram um modelo portátil que deixava o operador mover-se em patins. Gance amarrou a máquina a rodas, cabos, pêndulos e trenós. Em *O dinheiro* (*L'argent*, 1928), L'Herbier fez com que sua câmera deslizasse por enormes salões e mesmo despencasse em direção à multidão na cúpula da bolsa de valores de Paris (**12.25**).



12.25 — Em *O dinheiro*, a câmera despenca em direção ao chão da bolsa de valores para transmitir o excitamento frenético dos corretores.

Tais inovações deram aos cineastas franceses a esperança de que seus filmes pudessem ganhar a popularidade concedida aos produtos de Hollywood. Durante a década de 1920, os impressionistas operaram de forma independente; eles formaram suas próprias produtoras e alugaram os estúdios de Pathé e Gaumont em troca dos direitos de distribuição. Alguns filmes impressionistas de fato se confirmaram razoavelmente populares com as audiências francesas. Porém, em 1929, a maioria das

audiências estrangeiras não tinha adotado o Impressionismo; sua experimentação estava ligada às preferências das elites. Além disso, apesar de os custos de produção subirem, impressionistas como Gance e L'Herbier tornaram-se ainda mais dispendiosos. Como resultado, as empresas dos cineastas faliram ou foram absorvidas por outras maiores. Duas produções gigantes dessa década, *Napoléon* e *O dinheiro*, fracassaram e foram reeditadas por seus produtores; elas estavam entre os últimos filmes impressionistas lançados. Com a chegada dos filmes com som, a indústria cinematográfica francesa apertou os cintos e não tinha mais capital para arriscar em experimentos.

Pode-se dizer que o Impressionismo como movimento terminou em 1929, porém as influências da forma impressionista — a narrativa psicológica, o trabalho subjetivo de câmera e a montagem — sobreviveram. Elas continuaram a existir, por exemplo, nos trabalhos de Alfred Hitchcock e Maya Deren, nas sequências de montagem hollywoodianas e em alguns gêneros e estilos norte-americanos (filme de terror e filme *noir*).

ACESSE O *BLOG*

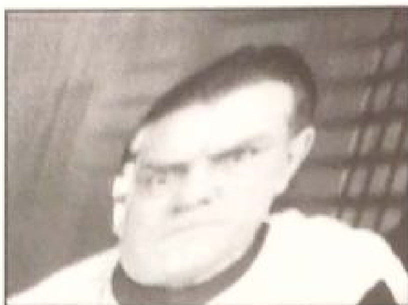
Veja a resenha do DVD de *A roda* em "An old-fashioned, sentimental avantgarde film". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=3720.**

O Surrealismo

Enquanto os cineastas impressionistas franceses trabalhavam com a indústria cinematográfica comercial, os cineastas surrealistas dependiam de patrocínio privado e exibiam seus trabalhos em pequenas convenções de artistas. Tal isolamento não nos surpreende, visto que o cinema surrealista foi um movimento mais radical, produzindo filmes que desorientavam e chocavam a maioria das audiências.

O cinema surrealista estava diretamente ligado ao Surrealismo na literatura e na pintura. De acordo com seu porta-voz, André Breton, "o Surrealismo se baseava na ideia da realidade superior de certas formas de associação, até o momento negligenciadas, na onipotência dos sonhos e no jogo indireto dos pensamentos". Influenciada pela psicologia freudiana, a arte surrealista buscava registrar as correntes ocultas do inconsciente, "na ausência de qualquer controle exercido pela razão e além de qualquer preocupação estética ou moral".

Escrita e pintura automáticas, a busca por imagens bizarras e sugestivas, a evasão deliberada de formas e estilos racionalmente explicáveis: tais exemplos se tornaram características do Surrealismo desenvolvido no período de 1924-1929. Desde o início os surrealistas foram atraídos pelo cinema, admirando especialmente filmes que apresentavam desejos incontroláveis, o fantástico e o maravilhoso (como, por exemplo, comédias pastelão, *Nosferatu* e séries sobre supervilões misteriosos). A seu tempo, pintores como Man Ray e Salvador Dalí e escritores como Antonin Artaud começaram a aventurar-se no cinema, enquanto o jovem espanhol Luis Buñuel, atraído pelo Surrealismo, tornou-se seu cineasta mais famoso.



12.26 — *A concha e o clérigo*: a visão distorcida do sacerdote de um oficial militar ameaçador, inexplicavelmente vestido em roupas de bebê.



12.27 — A chocante cena do corte do olho em *Um cão andaluz*.

O cinema surrealista é resistente à narrativa e ataca a própria causalidade. Se a racionalidade deve ser combatida, as conexões causais entre os eventos devem ser dissolvidas, como em *A concha e o clérigo* (*La coquille et le clergyman*, 1928), com roteiro de Artaud, filmado pelo impressionista Germaine Dulac; veja em (**12.26**). Em *Um cão andaluz* (*Un chien andalou*, 1928), de Dalí e Buñuel, o herói arrasta dois pianos contendo burros mortos através de uma sala. Em *A idade do ouro* (*L'Âge d'Or*, 1930), de Buñuel, uma mulher chupa obsessivamente os dedos dos pés de uma estátua.

Muitos filmes surrealistas nos desafiam a encontrar uma lógica narrativa que simplesmente não existe. A causalidade é tão evasiva quanto a de um sonho. Em vez disso, encontramos eventos sobrepostos de acordo com seu efeito perturbador. O herói atira em uma criança gratuitamente (*A idade do ouro*), uma mulher fecha seus olhos revelando olhos pintados em suas pálpebras (*Emak Bakia*, 1927, de Ray), e — a cena mais famosa de todas — um homem afia uma navalha e deliberadamente corta o globo ocular de uma mulher conivente (*Um cão andaluz*, **12.27**). Um filme impressionista justificaria esses eventos como sonhos e alucinações de uma personagem, mas nesses filmes a psicologia das personagens é quase inexistente. Desejo e êxtase sexual, violência, sacrilégios e humor bizarro, todos preenchem eventos que o cinema surrealista emprega como forma de desprezo pelos princípios narrativos convencionais. A expectativa era a de que a forma livre do filme incitaria os impulsos mais profundos do espectador. Buñuel chamou *Um cão andaluz* de "um apelo apaixonado ao assassinato".

O estilo do cinema surrealista é eclético. A *mise-en-scène* é muitas vezes influenciada pela pintura surrealista. As formigas em *Um cão andaluz* são de fotografias de Dalí; os pilares e praças da cidade em *A concha e o clérigo* remetem ao pintor italiano Giorgio de Chirico. A montagem surrealista é uma amálgama dos dispositivos impressionistas (muitas fusões e superposições) e alguns dispositivos do cinema comercial. O chocante corte do globo ocular no início de *Um cão andaluz* se baseia no princípio de montagem em continuidade (e no efeito Kuleshov). Contudo, a montagem descontinuada também é comumente utilizada para fraturar qualquer coerência tempo-espacial organizada. Em *Um cão andaluz*, a heroína tranca um homem para fora de um cômodo, e, virando-se em seguida, encontra-o inexplicavelmente atrás de si. Em geral, o estilo cinematográfico surrealista rejeitava a ideia de canonizar qualquer dispositivo em particular, visto que isto ordenaria e racionalizaria o que deveria ter um "jogo indireto de pensamentos".

A sorte do cinema surrealista virou com as mudanças no movimento artístico como um todo. Ao final de 1929, quando Breton juntou-se ao Partido Comunista, os surrealistas passaram por uma dissensão interna sobre se o comunismo era o equivalente político do Surrealismo. Buñuel

deixou a França para uma breve estada em Hollywood e depois retornou à Espanha. O grande patrocinador do cinema surrealista, o Visconde de Noailles, custeou ainda *Zero de conduta* (*Zéro de conduite*, 1933), de Jean Vigo, um filme com ambições surrealistas, mas após isso parou de patrocinar a vanguarda. Então, como movimento unificado, o Surrealismo francês não era mais viável após 1930, embora surrealistas continuassem trabalhando individualmente. O mais famoso entre eles foi Buñuel, que continuou a filmar em seu próprio estilo de Surrealismo por 50 anos. Seus filmes posteriores, como *A bela da tarde* (*Belle de jour*, 1967) e *O discreto charme da burguesia* (*Le charme discrete de la bourgeoisie*, 1972), continuaram com a tradição surrealista.

A montagem soviética (1924-1930)

Após a Revolução Russa de outubro de 1917, o novo governo soviético enfrentou a difícil tarefa de controlar todos os setores da vida dos cidadãos. Similar ao que ocorreu nos demais setores, a produção e o sistema de distribuição cinematográficos levaram anos para alcançar uma produção substancial adequada para servir aos objetivos do novo governo.

Durante a Primeira Guerra Mundial, um certo número de produtoras privadas operava em Moscou e São Petersburgo. Com a maioria das importações canceladas, essas empresas foram bem-sucedidas produzindo filmes para o mercado interno. Os mais importantes filmes russos produzidos em meados da década de 1910 eram melodramas lentos que se concentravam em atores interpretando personagens em situações extremamente emocionais. Tais filmes expuseram o talento de Ivan Mozhukin e outras estrelas populares (**12.28**) e eram direcionados principalmente à grande audiência russa, dificilmente sendo exibidos no exterior.



12.28 — Em *A dama de espadas* (*Pikovaya dama*, 1916), de Yakov Protazanov, o herói viciado em jogo, interpretado por Mozhukin, imagina-se ganhando em uma mesa de cartas, com sua visão superposta à direita.

Essas empresas cinematográficas resistiram ao movimento posterior à Revolução de nacionalizar toda propriedade privada. Elas simplesmente se recusavam a fornecer filmes aos cinemas operando sob o controle do governo. Em julho de 1918, a seção de filmes da Comissão Nacional de Educação impôs controles estritos sobre os estoques de rolos de filmes virgens existentes. Como resultado, os produtores começaram a acumular seu estoque e empresas maiores juntaram todo o equipamento que puderam e fugiram para outros países. Algumas empresas produziram filmes comissionados pelo governo, na esperança de que os Vermelhos perdessem a Guerra Civil e que as coisas voltassem a ser o que eram antes da Revolução.

Diante da falta de equipamentos e das difíceis condições de vida, alguns poucos cineastas produziram filmes experimentais que resultariam no desenvolvimento do cinema nacional. Dziga Vertov começou a trabalhar em um documentário sobre a guerra e, aos 20 anos, tornou-se

encarregado de todos os noticiários. Lev Kuleshov, lecionando na recém-fundada Escola Estatal de Cinema de Moscou (Vgik), realizou uma série de experimentos editando tomadas de diferentes origens em um todo que criava uma impressão de continuidade. Kuleshov foi talvez o mais conservador dos jovens cineastas soviéticos, visto que estava basicamente tentando sistematizar os princípios da montagem de maneira similar às práticas de continuidade do cinema clássico hollywoodiano (pp. 366-70). Por isso, mesmo antes de poderem produzir filmes, Kuleshov e seus jovens pupilos trabalhavam na primeira escola cinematográfica do mundo e escreviam ensaios teóricos sobre a nova forma de arte. Esse fundamento teórico se tornaria a base da montagem soviética.

Em 1920, Sergei Eisenstein trabalhou brevemente em um trem que levava propaganda para as tropas na Guerra Civil. Ele retornou naquele ano a Moscou e produziu peças em um dos teatros para trabalhadores. Em maio de 1920, Vsevolod Pudovkin fez sua estreia como ator em uma peça apresentada pela Vgik de Kuleshov. Ele havia se sentido inspirado a fazer cinema ao ver o filme *Intolerância*, de Griffith, que foi amplamente exibido na Rússia em 1919. Filmes norte-americanos, especialmente os de D. W. Griffith, Douglas Fairbanks e Mary Pickford, continuaram circulando para preencher o vazio deixado pela baixa produção de novos filmes soviéticos e exerceram uma profunda influência nos cineastas do movimento soviético que surgia.

Nenhum dos importantes cineastas do estilo montagem soviético era veterano da indústria pré-revolucionária. Todos vieram de outras áreas (Eisenstein, por exemplo, veio da engenharia e Pudovkin, da química) e descobriram o cinema em meio à efervescência da Revolução. Os cineastas da era czarista que permaneceram ativos na URSS na década de 1920 mantiveram-se nos estilos tradicionais anteriores. Um dos diretores populares do período czarista, Yakov Protazanov, mudou-se para o exterior logo após a Revolução, porém retornou mais tarde e continuou a produzir filmes cujos estilo e forma não obedeciam em quase nada às teorias e práticas dos novos cineastas.

O retorno de Protazanov coincidiu com a diminuição das restrições do governo sobre as empresas privadas. Em 1921, o país enfrentava problemas gravíssimos, incluindo fome generalizada. A fim de facilitar a produção e a distribuição de bens, Lênin instituiu a Nova Política Econômica (NEP), que por vários anos permitiu o gerenciamento privado de negócios. Para o cinema, a NEP significou um súbito reaparecimento de estoque de filmes e equipamentos pertencentes aos produtores que não haviam emigrado. Lentamente, a produção soviética começou a crescer conforme as empresas privadas produziam mais e mais filmes. O governo tentou, com pouco sucesso, controlar a indústria cinematográfica criando uma companhia de distribuição central, a Goskino, em 1922.

"Todos que tiveram em suas mãos um pedaço de filme para ser montado sabem por experiência o quão neutro ele se encontra, mesmo que seja parte de uma sequência planejada, até que seja unido a outro pedaço, quando subitamente adquire e transmite um significado mais claro e um tanto diferente do que o planejado no momento da filmagem."

— Sergei Eisenstein, diretor

"De todas as artes, o cinema é, para nós, a mais importante", declarou Lênin em 1922. Como Lênin via os filmes como uma poderosa ferramenta para a educação, os primeiros filmes encorajados pelo governo foram documentários e noticiários como a série de cinejornais de Vertov intitulada *Cinema-Verdade* (*Kino Pravda*), iniciada em maio de 1922. Filmes ficcionais também foram produzidos a partir de 1917, mas foi somente em 1923 que um filme georgiano, *Red Imps* (*Tsiteli eshmakunebi*), tornou-se o primeiro filme soviético a concorrer com sucesso contra os filmes estrangeiros predominantes nas telas soviéticas. (E foi apenas em 1927 que os rendimentos da indústria de cinema soviética foram maiores que os lucros dos filmes importados.)

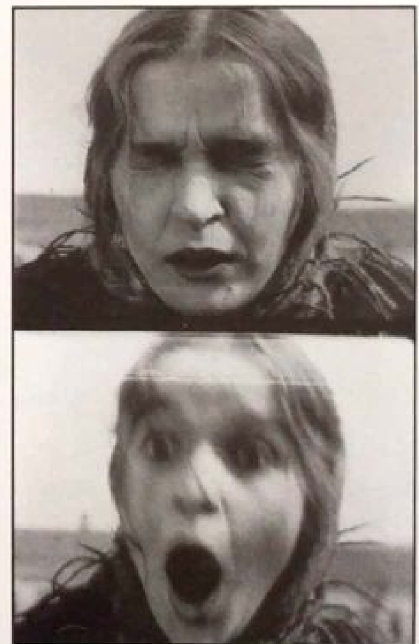
O estilo de montagem soviética exibiu seus inícios experimentais em 1924, com a turma de Kuleshov da Vgik apresentando *As aventuras extraordinárias de Mister West no país dos bolcheviques* **(12.29)**. Esse delicioso filme, juntamente com o filme seguinte de Kuleshov, *O raio da morte* (*Luch smerti*, 1925), mostrou que os diretores soviéticos podiam aplicar os princípios da montagem e apresentar sátiras engraçadas ou aventuras emocionantes tão divertidas quanto os produtos de Hollywood.



12.29 — *As aventuras extraordinárias de Mister West no país dos bolcheviques* (*Neobychainye priklyucheniya mistera Vesta v strane bolshevikov*): uma gangue de ladrões aterroriza um ingênuo norte-americano, o Sr. West, apresentando-o a caricaturas e clichês dos ferozes revolucionários soviéticos.

O primeiro filme de Eisenstein, *A greve* (*Stachka*), foi lançado no início de 1925 e iniciou o movimento soviético propriamente dito. Seu segundo, *O encouraçado Potemkin* (*Bronenosets Potyomkim*), que estreou mais tarde em 1925, foi um sucesso no exterior e atraiu a atenção de outros países para o novo movimento. Nos anos seguintes, Eisenstein, Pudovkin, Vertov e o ucraniano Alexander Dovzhenko criaram uma série de filmes que são clássicos no estilo de montagem soviético.

Em seus roteiros e filmes esses diretores dominaram as técnicas de montagem. Até o final da década de 1910, a maioria dos filmes de ficção russos tinha suas cenas baseadas em planos longos e enquadramentos razoavelmente distantes capturando as interpretações dos atores. A montagem analítica era rara. No entanto, filmes de Hollywood e de cineastas do Impressionismo francês já contavam suas histórias através de cortes rápidos, incluindo frequentes enquadramentos de primeiro plano. Inspirados por essas importações, os jovens diretores soviéticos declararam que o poder de um filme surgia da combinação de planos. Montagem parecia ser o caminho rumo ao cinema moderno.



12.30 — Em *A casa da Praça Trubnaia* (*Dom na Trubnoy*), o diretor Boris Barnet utiliza um *jump cut* para transmitir a súbita compreensão da heroína de que um carro está vindo em sua direção.

Nem todos os jovens teóricos entram em acordo sobre qual deveria ser a abordagem da montagem soviética. Pudovkin, por exemplo, acreditava que os planos eram como tijolos, que deveriam ser unidos para construir uma sequência. Eisenstein discordava, dizendo que o efeito máximo seria alcançado se os planos não se encaixassem perfeitamente, se provocassem um solavanco no espectador. Muitos cineastas do movimento da montagem soviética seguiram essa abordagem **(12.30)**. Eisenstein também favorecia a justaposição de planos a fim de criar um conceito, como vimos anteriormente com sua utilização da montagem



12.31 — Em *Tempestade sobre a Ásia*, após um meio primeiro plano de uma sofisticada joia sendo colocada sobre a cabeça de um sacerdote, há um corte...



12.32 — ...para um primeiro plano de uma empregada colocando um colar no pescoço da esposa do oficial...



12.33 — ...e então corta de volta para um grande toucado sendo colocado na cabeça do sacerdote...



12.34 — ...justaposto com um primeiro plano de uma tiara sendo colocada na cabeça da esposa do oficial.

soviética em *Outubro* (*Oktyabr*) (pp. 399-403). Vertov discordava de ambos os teóricos, preferindo a abordagem do cine-olho para gravar e moldar a realidade documentada (pp. 640-5).

O filme *Tempestade sobre a Ásia* (*Potomok Chingis-Khana*), de Pudovkin, faz uso da montagem conceitual de modo similar ao usado em *Outubro*, de Eisenstein. Planos de um oficial militar e sua esposa vestindo seus acessórios são alternados com planos da preparação em um templo (**12.31-12.34**). A montagem paralela de Pudovkin ilustra o absurdo de ambos os rituais.

A abordagem dos montadores soviéticos da forma narrativa os separa do modo de fazer cinema de outros países. Os filmes narrativos soviéticos minimizam a importância da psicologia das personagens como causa; em vez disso, as forças sociais são as grandes causas. As personagens são interessantes na medida em que causas sociais afetam suas vidas. Como resultado, os filmes da montagem soviética nem sempre possuem apenas um protagonista. Grupos sociais podem criar um herói coletivo, como em muitos dos filmes de Eisenstein. Para manter essa minimização das personalidades dos indivíduos, os cineastas soviéticos muitas vezes evitavam atores muito conhecidos, preferindo escalar amadores. Essa prática era chamada de **tipagem**, uma vez que os cineastas muitas vezes escolhiam um indivíduo cuja aparência parecesse transmitir o tipo de personagem que seria representado. Exceto pelo herói, Pudovkin utilizou indivíduos que não eram atores para representar todos os mongóis em *Tempestade sobre a Ásia*.

Ao final da década de 1920, cada um dos grandes diretores desse movimento havia produzido cerca de quatro filmes importantes. O declínio do movimento não foi causado primariamente por fatores industriais e econômicos como na Alemanha e na França. Em vez disso, o governo passou a desencorajar fortemente a montagem soviética. Ao final da década de 1920, Vertov, Eisenstein e Dovzhenko eram criticados por suas abordagens excessivamente formais e esotéricas. Em 1929, Eisenstein foi para Hollywood para estudar a nova técnica do som e quan-

do retornou, em 1932, a atitude da indústria cinematográfica havia mudado. Enquanto ele esteve fora, alguns poucos cineastas continuaram com seus experimentos de montagem no cinema sonoro no início da década de 1930. Porém, as autoridades soviéticas, sob a direção de Stálin, encorajavam cada vez mais os cineastas a criar filmes simples que seriam facilmente compreendidos por todas as audiências. A experimentação estilística e os filmes sobre temas não realistas eram criticados ou censurados.

Essa tendência culminou em 1934, quando o governo instituiu uma nova política artística chamada de Realismo Socialista. A política ditava que todas as obras de arte deveriam retratar o desenvolvimento revolucionário, com contornos fortemente realistas. Os grandes diretores soviéticos continuaram a fazer filmes, ocasionalmente obras-primas, mas os experimentos com montagem dos anos 1920 tiveram que ser descartados ou modificados. Eisenstein conseguiu continuar com seu trabalho no estilo soviético, mas ocasionalmente sofria a ira das autoridades, até sua morte em 1948. Pode-se dizer que a montagem soviética como movimento terminou em 1933, com o lançamento de filmes como *Entusiasmo* (*Entuziazm*, 1931), de Vertov, e *O desertor* (*Dezertir*, 1933), de Pudovkin.

O cinema clássico de Hollywood após a chegada do som

A introdução da tecnologia sonora ocorreu através dos esforços das empresas de Hollywood para ampliar seu poder. Durante a metade da década de 1920, a Warner Bros. estava expandindo suas instalações e seus investimentos. Um desses investimentos foi em um sistema de som usando gravações sincronizadas com as imagens do filme (**12.35**).



12.35 — Um dos primeiros projetores com um toca-discos (centro inferior) anexado.

Ao lançar *Don Juan* (1926) com acompanhamento de orquestra e efeitos sonoros no disco, juntamente com vários curtas *vaudevilles* com canções e diálogos, a Warner Bros. começou a popularizar a ideia de filmes com som. Em 1927, *Cantor de jazz* (*The jazz singer*) (um filme parcialmente falado com algumas cenas acompanhadas apenas por música) foi um enorme sucesso e o investimento da Warner Bros. começou a ser compensado.

O sucesso de *Don Juan*, *Cantor de jazz* e dos curtas convenceu outros estúdios de que o som poderia contribuir na criação de filmes rentáveis. Diferentemente do primeiro período do cinema e da época da Motion Picture Patents Company, já não havia concorrência feroz no segmento. Em vez disso, as empresas perceberam que, independentemente do sistema de som que os estúdios finalmente adotassem, ele deveria ser compatível com o maquinário de projeção de qualquer cinema. Com o tempo, um sistema de som no próprio filme em vez de som em um disco se tornou padrão e continua a ser até os dias de hoje. (Como vimos no

"Sabe, quando os primeiros filmes falados apareceram, todos se fascinaram pelo som — eles tinham ovos sendo fritos e isso ou aquilo — e então as pessoas se apaixonaram pelo movimento da câmera; eu acredito que o grande lance agora é mover uma câmera portátil. Eu acho que o diretor e seu trabalho da câmera não deveriam interferir na história."

— George Cukor, diretor

Capítulo 1, a trilha sonora é impressa em uma faixa do filme ao lado da imagem.) Em 1930, a maioria das salas de cinema nos Estados Unidos estava equipada para som.

Por anos, o som criou algumas dificuldades para o estilo cinematográfico de Hollywood. A câmera tinha que ser colocada em uma cabine de som para que o ruído do seu motor não fosse capturado pelo microfone. Os componentes de uma cena de diálogo em um filme de 1928 da MGM podem ser vistos em **12.36**. O operador de câmera podia ouvir apenas através de seus fones de ouvido e a câmera não podia ser movimentada a não ser por curtos espaços para reenquadramento. O volumoso microfone, na mesa à direita, também não se movia. Os atores tinham que permanecer em um espaço limitado para que suas falas fossem registradas na faixa. O resultado de tais restrições foi um breve período de filmes estáticos semelhantes a peças de teatro.

Entretanto, desde o início da produção de filmes com som foram encontradas soluções para esses problemas. Por vezes diversas câmeras, todas em cabines à prova de som, gravariam a cena de diferentes ângulos simultaneamente. A filmagem resultante seria editada para seguir o critério de continuidade no padrão de montagem da cena, com todos os sons sincronizados. A cabine da câmera poderia ser colocada sobre rodas para criar movimentação de câmera ou uma cena poderia ser filmada em silêncio e sua faixa sonora adicionada posteriormente. Os primeiros filmes sonoros, como *Aplauso* (*Applause*, 1929), de Rouben Mamoulian, demonstram que a câmera logo recuperaria sua flexibilidade de movi-



12.36 — Imagem publicitária demonstra as limitações dos primórdios dos filmes sonoros.



12.37 — Câmera com *blimp* utilizada durante os primeiros anos da década de 1930 permitia que seus tripés fossem posicionados em uma *dolly*.

mento. Mais tarde, caixas pequenas, envolvendo apenas o corpo da câmera, substituíram as incômodas cabines. Esses *blimps* (**12.37**) permitiram aos operadores de câmera colocá-las em suportes móveis. De maneira similar, os microfones montados em hastes e direcionados sobre as cabeças dos atores também eram capazes de seguir o movimento da ação sem perda da qualidade de som.

Uma vez que os movimentos de câmera e dos indivíduos foram restaurados nos filmes sonoros, os cineastas continuaram a utilizar muitas das características estilísticas desenvolvidas em Hollywood durante o período do cinema mudo. O som diegético era um suplemento poderoso para o sistema de montagem em continuidade. Uma linha de diálogo poderia prosseguir após um corte, criando uma continuidade de tempo suave. (Veja p. 383.)

A partir do estilo de continuidade tradicional e da forma narrativa clássica, cada um dos grandes estúdios desenvolveu sua própria abordagem distinta. A MGM, por exemplo, tornou-se um estúdio de prestígio, com um grande número de estrelas e técnicos trabalhando sob longos contratos. A MGM esbanjava dinheiro em cenários, vestuário e efeitos especiais, como em *Terra dos deuses* (*The good earth*, 1937), com seu ataque de gafanhotos, e *São Francisco: A cidade do pecado* (*San Francisco*, 1936), no qual o grande terremoto de 1906 é magistralmente recriado. A Warner Bros., apesar de seu sucesso com o som, era ainda um estúdio relativamente pequeno que se especializava em gêneros de filmes mais baratos. Sua série de filmes de gângsteres (*Alma no lodo* [*Little Caesar*],

ACESSE O *BLOG*
Alguns desses primeiros filmes sonoros e coloridos podem ser difíceis de encontrar, mas algumas coleções de DVD nos fornecem muitas informações e clipes como "All singing! All dancing! All teaching!". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=1783.**



12.38 — Sombras pesadas, formas pontiagudas e atuações excêntricas mesclavam uma atmosfera ameaçadora com um toque de humor em *A casa sinistra*.

Inimigo público [*Public enemy*]) e seus musicais (*Rua 42* [*42nd Street*], *Cavadores de ouro de 1933* [*Gold diggers of 1933*], *Mulheres e música* [*Dames*]) foram alguns dos produtos de maior sucesso do estúdio. Ainda mais abaixo na cadeia de prestígio estava a Universal, que dependia de cineastas criativos em vez de estrelas conhecidas ou cenários dispendiosos em seus filmes de terror como *Frankenstein* (1931) e *A casa sinistra* (*The old dark house*) (1932; **12.38**).

Um dos grandes gêneros do cinema, o musical, tornou-se possível apenas após a introdução do som. De fato, a intenção original dos Warners quando começaram a investir em equipamentos de som era a de exibir apresentações de *vaudevilles* nos filmes. A forma da maioria dos musicais envolvia números diferentes inseridos em uma narrativa linear, apesar de algumas revistas musicais simplesmente amarrarem uma série de números com pouca ou nenhuma conexão narrativa. Um dos grandes estúdios, o RKO, produziu uma série de musicais estrelando Fred Astaire e Ginger Rogers: *Swing time* (George Stevens, 1936) ilustra como um musical pode ser também uma narrativa com construção clássica (veja pp. **281-2**).

Durante a década de 1930, as películas cinematográficas coloridas tornaram-se amplamente utilizadas pela primeira vez. Na década de 1920, alguns poucos filmes possuíam sequências Tecnicolor, mas o processo era bruto, utilizando apenas duas cores combinadas para criar todos os outros matizes. O resultado enfatizava tonalidades azul-esverdeadas e rosa; além disso, era ainda algo muito caro para ser utilizado extensivamente (**12.39**). No início da década de 1930, contudo, o Tecnicolor havia sido aprimorado. Utilizava as três cores primárias e podia reproduzir uma gama maior de tons. Apesar de ainda ser uma técnica cara, logo foi confirmado que ela aumentava imensamente o apelo dos filmes. Após *Vaidade e beleza* (*Becky Sharp*, 1935), o primeiro longa-metragem a uti-



12.39 — *Don Juan do México* (*Under a Texas moon*,1930): Tecnicolor típico de duas faixas, contendo primariamente matizes laranjas e verdes.

lizar o novo Tecnicolor, e *Amor e ódio na floresta* (*The trail of the lonesome pine*, 1936), os estúdios começaram a utilizar consideravelmente essa técnica. O processo Tecnicolor foi empregado até o início da década de 1970. (Para observar uma variedade de exemplos de Tecnicolor dos anos 1940 aos 1960, veja 4.1, 4.11, 4.41-4.43, 5.5 e 5.47.)

O Tecnicolor necessitava de uma grande quantidade de luz no estúdio e esta tinha ainda que incidir sobre certos tons. Por isso, luzes mais brilhantes, especificamente desenvolvidas para o cinema, foram introduzidas. Alguns cineastas começaram a utilizar essas novas luzes para as filmagens em branco e preto. Essas luzes mais brilhantes, combinadas com estoques de filmes mais rápidos, tornaram possível alcançar uma profundidade maior de campo com mais luz e abertura menor. Muitos cineastas se mantiveram no estilo-padrão de foco suave dos anos 1920 e 1930, mas alguns outros começaram a experimentar. Ao final da década de 1930, havia uma clara tendência para o estilo de foco profundo.

Adversidade (*Anthony Adverse*, 1936), de Mervyn Leroy, *As aventuras de Sherlock Holmes* (*The adventures of Sherlock Holmes*, 1939), de Alfred L. Werker, e *Nossa cidade* (*Our town*, 1940), de Sam Wood e William Cameron Menzies, utilizaram o foco profundo de maneira considerável. Porém foi *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*) que em 1941 chamou fortemente a atenção tanto de espectadores quanto de cineastas para o foco em profundidade. As composições de Orson Welles colocavam as figuras do espaço frontal da cena bem próximas da câmera e as figuras do espaço traseiro longe no fundo do plano (5.39). Em alguns casos, a imagem, aparentemente em foco profundo, era conseguida através de *cromakey* e de retroprojeção. De um modo geral, *Cidadão Kane* ajudou a tornar a tendência do foco profundo uma importante parte do estilo clássico de Hollywood na década seguinte. Logo apareceram muitos filmes utilizando essa técnica. Gregg Toland, diretor de fotografia de *Cidadão Kane*, trabalhou em alguns deles, como *Pérfida* (*The little foxes*) **(12.40)**.

A iluminação necessária para o foco profundo também dava aos objetos uma aparência com extremidades bruscas nítidas. Efeitos de iluminação mais tênue foram quase que extintos e muito do cinema da década de 1940 tornou-se visualmente diferente do da década de 1930. Porém a insistência em uma narrativa clara que funcionasse com todas essas técnicas continuou forte. A narrativa clássica de Hollywood modificou-se com o passar dos anos, mas não se alterou drasticamente.

ACESSE O *BLOG*
Os filmes B formaram uma grande parte da produção cinematográfica da década de 1930. Nossos colegas se juntaram a nós para discutir o que constituía um filme B em Hollywood em "Bs in their bonnets: A three-day conversation well worth the reading". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=438.**

ACESSE O *BLOG*
Analisamos as séries de Charlie Chan e Mr. Moto em "Charlie, meet Kentaro". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=484.**



12.40 — William Wyler encena com foco profundo em *Pérfida*.

Neorrealismo italiano (1942-1951)

Não há uma origem definitiva para o termo *Neorrealismo*, que surgiu pela primeira vez no início da década de 1940 nas resenhas de críticos italianos. De uma certa perspectiva, o termo representava o desejo da

nova geração de libertar-se das convenções do cinema italiano comum. Sob o controle de Mussolini, a indústria cinematográfica havia criado épicos históricos colossais e melodramas sentimentais burgueses (apelidados de *cinema do telefone branco*), que muitos críticos declaravam que eram artificiais e decadentes. Era preciso um novo realismo. Alguns críticos o encontraram nos filmes franceses da década de 1930, principalmente nos trabalhos de Jean Renoir. Outros críticos se voltaram para a própria pátria para louvar filmes como *Obsessão* (*Ossessione*, 1942).

Hoje em dia a maioria dos historiadores acredita que o cinema neorrealista não foi de fato um rompimento total com o cinema italiano da época de Mussolini. Pseudodocumentários como *La nave bianca* (1941), de Roberto Rossellini, apesar de serem voltados para propaganda, abriram caminho para um tratamento mais direto dos eventos contemporâneos. Outras tendências correntes, como a comédia em dialeto regional e o melodrama urbano, encorajavam diretores e escritores a se voltarem para o realismo. De maneira geral, estimulado tanto por influências estrangeiras quanto por tradições nacionais, o período do pós-guerra viu o início do trabalho de muitos cineastas com o objetivo de revelar as condições sociais contemporâneas. Essa tendência tornou-se conhecida como o movimento Neorrealista.

Fatores econômicos, políticos e culturais contribuíram para a manutenção do Neorrealismo. Quase todos os grandes neorrealistas — Rossellini, Vittorio De Sica, Visconti e outros — chegaram ao movimento já como cineastas experientes. Eles se conheciam e frequentemente compartilhavam roteiristas e equipes de filmagem, ganhando a atenção do público nos jornais *Cinema* e *Bianco e Nero*. Antes de 1948, o movimento Neorrealista possuía aliados suficientes no governo para ser relativamente livre de censura. Havia até mesmo correspondência entre o Neorrealismo e o movimento literário italiano do mesmo período moldado pelo *verismo* do século anterior. O resultado foi que uma gama de filmes italianos ganhou reconhecimento mundial: *A terra treme* (*La terra trema*, 1947), de Visconti; *Roma, cidade aberta* (*Roma, città aperta*, 1945), *Paisà* (1946) e *Alemanha, ano zero* (*Germania anno zero*, 1947), de Rossellini; e *Vítimas da tormenta* (*Sciuscià*, 1946) e *Ladrões de bicicleta* (*Ladri di biciclette*, 1948), de De Sica.

O Neorrealismo criou uma abordagem de certo modo distinta da estilística cinematográfica. Em 1945, os combates haviam destruído grande parte do Cinecittà, o grande complexo de estúdios romano. Havia então pouca disponibilidade de cenários e os equipamentos de som eram raros. Como resultado, a *mise-en-scène* neorrealista baseava-se em locais reais e seu trabalho fotográfico possuía características de documentários. Rossellini comentou que comprava partes de estoques de negativos de fotógrafos de rua, tanto que *Roma, cidade aberta* foi filmado com filmes de variadas qualidades.



12.41 — Filmagem nas ruas da morte de Pina em *Roma, cidade aberta*: Francesco é jogado em um furgão por soldados nazistas...

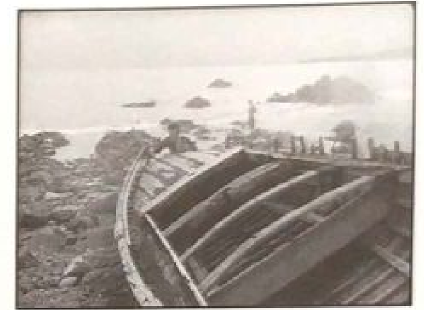


12.42 — ...Pina passa por entre os guardas...



12.43 — ...e um plano tremido, filmado de dentro do furgão, mostra Pina correndo atrás dele...

Filmar nas ruas e em prédios privados fez com que os operadores de câmera italianos fossem adeptos de uma direção de fotografia que muitas vezes evitava o sistema de iluminação de três pontos utilizado em Hollywood (4.36). Apesar de os filmes neorrealistas mostrarem locais e atores famosos, profissionais que não eram atores também eram recrutados por sua aparência e comportamento realista. Para a "estrela" adulta de *Ladrões de bicicleta*, De Sica escolheu um trabalhador de fábrica: "O jeito como ele se movia, a forma como sentava, seus gestos com aquelas mãos de trabalhador e não de ator... Tudo nele era perfeito". O cinema italiano possuía já tradição de longa data em dublagem, e a capacidade de sincronizar diálogos posteriormente permitia aos cineastas trabalhar em locais com pequenas equipes de filmagem e movimentar a câmera livremente. Com certa liberdade de improvisação na interpretação e no cenário, havia também uma certa flexibilidade de enquadramento, mostrada na cena da morte de Pina em *Roma, cidade aberta* (**12.41-12.43**) e nas sequências finais de *Alemanha, ano zero* e *A terra treme* (**12.44**). O *travelling* pelo mercado de bicicleta em *Ladrões de bicicleta* ilustra as possibilidades que os diretores neorrealistas encontraram ao retomar as filmagens em locação.



12.44 — Uma das magníficas paisagens em profundidade de *A terra treme*.

Talvez ainda mais influente tenha sido a concepção neorrealista da forma narrativa. Ao reagir contra os intricados enredos do *cinema do telefone branco*, os neorrealistas preferiam aliviar a complexidade das relações narrativas. Os primeiros grandes filmes do movimento, como *Obsessão*, *Roma, cidade aberta* e *Vítimas da tormenta*, contêm enredos organizados de forma relativamente convencional (apesar de possuírem finais tristes). No entanto, os filmes neorrealistas mais formalmente inovadores permitiram a introdução de detalhes que não eram motivados pela causalidade (**12.45**). Embora as causas das ações das personagens sejam normalmente vistas como econômicas e políticas (pobreza, desemprego, exploração), seus resultados são muitas vezes fragmentados e inconclusivos. *Paisà*, de Rossellini, é um filme abertamente episódico, apresentando seis anedotas da vida na Itália durante a invasão das Forças



12.45 — Em *Ladrões de bicicleta*, o herói se abriga junto a um grupo de padres durante uma tempestade. O incidente não afeta diretamente a trama e parece tão casual quanto qualquer momento do cotidiano.

"O sentimento em [Ladrões de bicicleta] é expresso abertamente. As emoções invocadas são consequência natural dos temas da história e do ponto de vista pelo qual esta é contada. É um filme comprometido politicamente, alimentado por uma paixão quieta, mas incandescente. Ele nunca reprime. Ele observa em vez de explicar."

— Sally Potter, diretor, *Orlando*

Aliadas; muitas vezes não nos é contado o desfecho de um evento, a consequência da causa.

A ambiguidade dos filmes neorrealistas também é produto de uma narrativa que se recusa a fornecer o conhecimento onisciente dos eventos. O filme parece admitir que é impossível conhecer a realidade em sua totalidade. Isso é especialmente evidente nos finais dos filmes. *Ladrões de bicicleta* termina com o trabalhador e seu filho andando pela rua, sua bicicleta roubada ainda está perdida e seu futuro é incerto. Apesar de terminar com a repressão da revolta dos pescadores sicilianos contra os mercadores, *A terra treme* não exclui a possibilidade de que uma próxima revolta possa ocorrer. A tendência do Neorrealismo para construção de tramas a partir da casualidade da vida deu a muitos filmes do movimento as características de filmes com finais abertos, diferentemente do estilo de Hollywood que trabalha com narrativas fechadas.

Assim como sustentaram o movimento neorrealista, as forças econômicas e culturais causaram seu fim. Quando a Itália começou a prosperar após a guerra, o governo passou a olhar com reservas para filmes tão críticos da sociedade contemporânea. Após 1949, censuras e pressões do Estado começaram a restringir o movimento. As produções italianas de grande escala começaram a reaparecer e o Neorrealismo não possuía mais a liberdade das pequenas empresas. Além disso, os diretores neorrealistas, agora famosos, começaram a buscar interesses mais individualizados: a pesquisa de Rossellini sobre o humanismo cristão e a história ocidental, os romances sentimentais de De Sica e as análises de Visconti sobre a vida da classe alta. A maioria dos historiadores data o final do movimento neorrealista com os ataques públicos a *Umberto D* (1951), de De Sica. Apesar disso, elementos do Neorrealismo são ainda bastante visíveis nos primeiros trabalhos de Federico Fellini (*Os boas-vidas* [*I Vitelloni*], 1954, é um bom exemplo disto) e Michelangelo Antonioni (*Crimes d'alma* [*Cronaca di un amore*], 1951). Ambos os diretores haviam trabalhado em filmes neorrealistas. O movimento exerceu forte influência sobre cineastas como Ermanno Olmi e Satyajit Ray e sobre grupos como a *Nouvelle Vague* francesa.

A Nouvelle Vague *(1959-1964)*

O fim dos anos 1950 e o início dos 1960 viram surgir uma nova geração de cineastas por todo o mundo. Em diferentes países emergiam novos diretores nascidos antes da Segunda Guerra Mundial, mas que alcançaram a idade adulta na era da reconstrução pós-guerra e de crescente prosperidade. Japão, Canadá, Inglaterra, Itália, Espanha, Brasil e Estados Unidos, todos tiveram suas novas ondas ou jovens grupos de cinema — alguns instruídos em escolas cinematográficas, muitos aliados a revistas espe-

cializadas, a maioria deles revoltando-se contra os veteranos na indústria cinematográfica. Um dos grupos mais influentes dessa geração surgiu na França.

Em meados da década de 1950, um grupo de jovens que escreviam para uma revista de cinema de Paris, a *Cahiers du cinéma*, tomou por hábito atacar os cineastas franceses mais artisticamente respeitados da época. "Eu considero uma adaptação como algo de valor", escreveu François Truffaut, "apenas quando é escrita por um *homem do cinema*. Aurenche e Bost [os principais roteiristas da época] são essencialmente escritores e eu os censuro por desdenharem do cinema, subestimando-o". Dirigindo-se a 21 grandes diretores, Jean-Luc Godard afirmou: "Seus movimentos de câmera são desagradáveis porque seus temas são ruins, seu elenco interpreta mal porque seus diálogos são inúteis; resumindo, vocês não sabem fazer cinema por nem saberem mais o que isso significa". Truffaut e Godard, juntamente com Claude Chabrol, Eric Rohmer e Jacques Rivette, elogiavam diretores considerados um tanto antiquados (Jean Renoir, Max Ophuls) ou excêntricos (Robert Bresson, Jacques Tati).

"Todos nós fomos críticos antes de começar a fazer filmes e eu amava todo tipo de cinema — russo, norte-americano, neorrealista. Foi o cinema que nos fez — ou fez a mim, ao menos — querer fazer filmes. Eu não conhecia nada da vida a não ser através do cinema."

— Jean-Luc Godard, diretor

Mais importante ainda, os jovens não viam nenhuma contradição em rejeitar o paradigma do cinema francês e, ao mesmo tempo, amar abertamente o cinema comercial de Hollywood. Os jovens rebeldes da *Cahiers* declaravam que, nos trabalhos de certos diretores — de certos *auteurs* —, existia arte no cinema norte-americano. Geralmente um *auteur* (**autor**) não escrevia os roteiros, mas conseguia ainda assim marcar sua personalidade nos produtos do estúdio, transcendendo as restrições do sistema padronizado de Hollywood. Howard Hawks, Otto Preminger, Samuel Fuller, Vincente Minnelli, Nicholas Ray, Alfred Hitchcock — esses eram mais do que artesãos. A produção total de cada um apresentava um mundo coerente. Truffaut citou Giraudoux: "Não existem trabalhos, existem apenas os *auteurs*". Godard comentou mais tarde: "Ganhamos o dia por aceitar a princípio que um filme de Hitchcock, por exemplo, é tão importante quanto um livro de Aragon. *Auteurs* de filmes, graças a nós, finalmente entraram na história da arte". E, de fato, muitos dos diretores de Hollywood promovidos por esses críticos e cineastas foram então reconhecidos como grandes artistas.

A crítica escrita não satisfazia esses jovens. Eles ansiavam por fazer filmes. Com dinheiro emprestado de amigos e filmando em locações externas, cada um deles começou a filmar curtas. Em 1959, eles haviam se tornado uma potência a ser reconhecida. Naquele ano, Rivette filmou *Paris nos pertence* (*Paris nous appartient*), Godard fez *Acossado* (*À bout the souffle*), Chabrol fez seu segundo filme, *Os primos* (*Les cousins*), e, em abril, *Os incompreendidos* (*Les 400 coups*), de Truffaut, ganhou o grande prêmio no Festival de Cannes.

A novidade e o vigor jovial desses diretores levaram os jornalistas a apelidá-los de a *Nouvelle Vague*. Sua produção era surpreendente. Ao

todo, os cinco diretores centrais do movimento produziram 32 filmes entre 1959 e 1966; Godard e Chabrol fizeram 11 cada. Tantos filmes devem, claramente, ser bastante diferentes entre si, mas existem similaridades suficientes para identificar uma abordagem amplamente distinta na *Nouvelle Vague* quanto a estilo e forma.

A qualidade mais revolucionária dos filmes da *Nouvelle Vague* era sua aparência casual. Para os defensores do cuidadosamente polido *cinema de qualidade* francês, os jovens diretores devem ter parecido completamente desleixados. Os diretores da *Nouvelle Vague* admiraram os neorrealistas (especialmente Rossellini) e, ao contrário do cinema de estúdio, faziam sua *mise-en-scène* em locações externas, em e ao redor de Paris. Filmar em locações externas tornou-se a norma **(12.46)**. De maneira similar, a brilhante iluminação de estúdio foi substituída por iluminação natural disponível e fontes adicionais de luz. Poucos filmes franceses pós-guerra mostrariam os escuros, encardidos apartamentos e corredores exibidos em *Paris nos pertence*.

A cinematografia também mudou. A câmera da *Nouvelle Vague* se move constantemente, fazendo panorâmicas, acompanhando as personagens ou traçando relações de lugar. Além disso, filmar com baixo custo em um local requeria equipamentos flexíveis e portáteis. Felizmente, Eclair havia desenvolvido recentemente uma câmera leve que poderia ser levada na mão. (O fato de que a Eclair tenha sido utilizada inicialmente em documentários combinava perfeitamente com a *mise-en-scène* realista da *Nouvelle Vague*.) Os cineastas da *Nouvelle Vague* estavam inebriados pela liberdade recém-oferecida pela câmera na mão. Em *Os incompreendidos*, a câmera explora um apartamento pequeno e anda em um carrossel. Em *Acossado*, o diretor segura a câmera enquanto está



12.46 — *Entre amigas*: enquanto um assassino serial as observa, duas das heroínas relaxam no trabalho. Como muitos dos diretores da *Nouvelle Vague*, Claude Chabrol seguia a tendência dos neorrealistas de filmar em locações como esta loja de ferragens.

sentado em uma cadeira de rodas para seguir o herói através de um complexo caminho no escritório da agência de viagens (11.36).

Uma das características mais notáveis da *Nouvelle Vague* é seu humor casual. Esses jovens começaram a brincar deliberadamente com o próprio meio. Em *Banda à parte* (*Band a part*), de Godard, as três personagens principais decidem ficar em silêncio por um minuto e Godard respeitosamente silencia *todo* o som. Em *Atirem no pianista* (*Tirez sour le pianiste*), de Truffaut, uma personagem jura que não está mentindo: "Que minha mãe caia morta se eu não estiver dizendo a verdade". Cortando logo em seguida para um plano de uma senhora caindo.



12.47 — Em *Viver a vida*, um clipe de *A paixão de Joana d'Arc*, de Dreyer...



12.48 — ...auxilia a dramatizar os sentimentos da heroína enquanto ela assiste.

Juntamente com o humor vieram as referências a outros filmes, hollywoodianos e europeus. Existem homenagens a *auteurs* admirados: As personagens de Godard fazem alusões a *Johnny Guitar* (de Nicholas Ray), *Deus sabe quanto amei* (*Some came running*, de Vicente Minnelli) e à personagem Arizona Jim, de *O crime do Sr. Lange* (*Le crime de Monsieur Lange*, de Jean Renoir). Em *Tempo de guerra* (*Les carabiniers*), Godard faz uma paródia de Lumière e em *Viver a vida* (*Vivre sa vie*), ele cita visualmente *A paixão de Joana d'Arc* (*La passion de Jeanne d'Arc*) (**12.47**, **12.48**). Hitchcock é citado frequentemente nos filmes de Chabrol, e *Os pivetes* (*Les mistons*), de Truffaut, recria um plano de um curta de Lumière. Tais citações, pensavam os diretores da *Nouvelle Vague*, reconheciam que o cinema, assim como a literatura e a pintura, possuía uma tradição grandiosa a ser honrada.

Os filmes da *Nouvelle Vague* também avançaram os experimentos neorrealistas quanto à construção da trama. Em geral, as conexões causais eram bastante fracas. Há de fato uma conspiração política acontecendo em *Paris nos pertence*? Por que Nana é assassinada ao final de *Viver a vida*? Em *Atirem no pianista*, a primeira sequência é constituída principalmente de uma conversa entre o irmão do herói e um homem que ele encontra acidentalmente na rua, que fala até certo ponto de seus problemas conjugais, mesmo que ele não tenha nada a ver com a narrativa do filme.

Além disso, os filmes muitas vezes carecem de protagonistas dedicados a objetivos definidos. O herói pode pairar sem destino, envolver-se em ações no impulso do momento ou ainda passar o tempo conversando e bebendo em um café, ou indo ao cinema. As narrativas da *Nouvelle Vague* muitas vezes introduzem mudanças surpreendentes no tom, abalando nossas expectativas. Quando dois bandidos sequestram o herói e sua namorada em *Atirem no pianista*, todo o grupo inicia uma discussão cômica sobre sexo. A montagem em descontinuidade atrapalha ainda mais a continuidade narrativa e essa tendência alcança seu ápice com os *jump cuts* de Godard (6.137, 6.138, 11.39, 11.40).

Talvez a característica mais importante dos filmes da *Nouvelle Vague* seja o fato de que eles geralmente terminam de maneira ambígua. Vimos

essa característica em *Acossado* (pp. 623-4). Em *Os incompreendidos*, Antoine chega ao mar na última cena, mas, à medida que ele avança, Truffaut fecha o *zoom* e congela o quadro, terminando o filme com a dúvida sobre o que acontecerá com Antoine (3.8). Em *Entre amigas* (*Les bonnes femmes*) e *Ophelia*, de Chabrol, em *Paris nos pertence*, de Rivette, e em quase todos os trabalhos de Godard e Truffaut desse período, o enfraquecimento das relações causais leva a finais que permanecem abertos e incertos.

Apesar das exigências feitas aos espectadores e apesar das críticas dos cineastas, a indústria cinematográfica francesa não foi hostil à *Nouvelle Vague*. A década de 1947-1957 foi positiva para a produção de filmes: o governo apoiava a indústria através da aplicação de cotas, os bancos haviam investido fortemente e estava surgindo o negócio das coproduções internacionais. Porém, em 1957, a taxa de frequência dos espectadores ao cinema caiu drasticamente, principalmente devido à difusão da televisão. Em 1959, a indústria estava em crise. O financiamento independente de filmes de baixo custo parecia ser uma boa solução. Os diretores da *Nouvelle Vague* produziam filmes muito mais rápidos e baratos do que os diretores já estabelecidos. Além disso, os jovens diretores ajudavam-se uns aos outros e por isso reduziam o risco financeiro das empresas. Devido a tudo isso, a indústria francesa apoiou a *Nouvelle Vague* em sua distribuição, exibição e, eventualmente, produção.

De fato, pode-se argumentar que em 1964, apesar de cada diretor da *Nouvelle Vague* ter sua própria produtora, o grupo havia sido absorvido pela indústria cinematográfica. Godard fez *O desprezo* (*Le mépris*, 1963) para um grande produtor comercial, Carlo Ponti; Truffaut fez *Fahrenheit 451* (1966) na Inglaterra para a Universal; e Chabrol começou a se voltar para paródias dos suspenses de James Bond.

É difícil datar o exato momento do fim do movimento, mas a maioria dos historiadores considera o ano de 1964, quando as características da forma e do estilo da *Nouvelle Vague* começaram a ser difundidas e imitadas (por Tony Richardson, por exemplo, em seu filme inglês de 1963 *As aventuras de Tom Jones* [*Tom Jones*]). Certamente, após 1968, as revoltas políticas na França alteraram drasticamente as relações pessoais entre os diretores. Chabrol, Truffaut e Rohmer tornaram-se firmemente arraigados à indústria cinematográfica francesa, enquanto Godard montou um estúdio de filmes e vídeos experimentais na Suíça e Rivette começou a criar narrativas de complexidade e duração surpreendentes (como *Out 1: noli me tangere*, originalmente com duração de 12 horas). Em meados da década de 1980, Truffaut havia falecido, os filmes de Chabrol raramente eram vistos fora da França e a produção de Rivette havia se tornado esotérica. Rohmer manteve a atenção internacional com seus contos irônicos de amor e autocrítica entre a classe média-alta (*Pauline na praia* [*Pauline à la plage*, 1982] e *Noites de lua cheia* [*Les nuits de la*

pleine lune, 1984]). Godard continuou a atrair fama com filmes como *Paixão* (*Passion*, 1981) e uma controversa recontagem do Velho e do Novo Testamento, *Eu vos saúdo Maria* (*Je vous salue Marie*, 1983). Em 1990, ele lançou um elegante e enigmático filme, ironicamente chamado *Nouvelle Vague*, que traz pouca relação com o movimento original. Em conclusão, a *Nouvelle Vague* não somente produziu muitos filmes originais e valiosos, mas também demonstrou que a renovação na indústria cinematográfica poderia vir de jovens agressivos e talentosos, inspirados principalmente pelo amor ao cinema.

A nova Hollywood e o cinema independente

Na metade da década de 1960, a indústria de Hollywood parecia bastante saudável, com grandes produções como *A noviça rebelde* (*The sound of music*, 1965) e *Dr. Jivago* (*Dr. Zhivago*, 1965) trazendo grandes lucros. Porém logo surgiram os problemas. Projetos dispendiosos de estúdios falhavam miseravelmente. As redes de televisão, que haviam pago altos preços para transmitir os filmes após seu lançamento no cinema, pararam de solicitar filmes. A frequência dos norte-americanos aos cinemas caiu a um bilhão de ingressos por ano (número que, mesmo com o início da locação de filmes para assistir em casa, permaneceu constante até o início da década de 1990). Em 1969 as companhias de Hollywood perdiam mais de 200 milhões de dólares anualmente.

Os produtores reagiram. Uma das estratégias foi produzir filmes com tendências da contracultura, direcionados ao público jovem. Os mais influentes e populares foram: *Sem destino* (*Easy rider*, 1969), de Dennis Hopper, que teve baixo orçamento, e *M.A.S.H.* (*M*A*S*H*, 1970), de Robert Altman. De um modo geral, contudo, filmes para públicos mais jovens sobre revoluções em *campi* universitários e estilos de vida incomuns desapontaram nas bilheterias. O que de fato ajudou a mudar para melhor a sorte da indústria cinematográfica foram os filmes visando diretamente a audiências mais amplas. Os mais bem-sucedidos foram *O poderoso chefão* (*The godfather*, 1972), de Francis Ford Coppola; *O exorcista* (*The exorcist*, 1973), de William Friedkin; *Tubarão* (*Jaws*, 1975) e *Contatos imediatos de terceiro grau* (*Close encounters of the third kind*, 1977), de Steven Spielberg; *Halloween — A noite do terror* (*Halloween*, 1978), de John Carpenter; e *Loucuras de verão* (*American grafitti*, 1973), *Guerra nas estrelas* (*Star wars*, 1977) e *Guerra nas estrelas: Episódio V — O império contra-ataca* (*Star wars: Episode V — The empire strikes back*, 1980), de George Lucas. Além desses, filmes de Brian De Palma (*Trágica obsessão* [*Obsession*], 1976) e Martin Scorsese (*Taxi driver*, 1976; *Touro indomável* [*Raging bull*], 1980) caíram nas graças da crítica.

Esses e outros diretores vieram a ser conhecidos como os moleques do cinema [*movie brats*]. Em vez de surgir das linhas de base dos estúdios, a maioria deles havia frequentado escolas de cinema. Na Universidade de Nova York, na Universidade do Sul da Califórnia e na Universidade da Califórnia, *campus* de Los Angeles, eles não apenas haviam aprendido a mecânica da produção cinematográfica, mas também estudado estética e história do cinema. Ao contrário dos diretores anteriores de Hollywood, os moleques do cinema muitas vezes possuíam conhecimento enciclopédico sobre os grandes filmes e diretores. Mesmo aqueles que não haviam frequentado escolas de cinema admiravam a tradição clássica de Hollywood.

Do mesmo modo que os cineastas da *Nouvelle Vague*, esses diretores cinéfilos produziram filmes pessoais e altamente autoconscientes. Os moleques do cinema trabalhavam em gêneros tradicionais, mas também tentavam dar a esses gêneros uma certa marca autobiográfica. Por isso, *Loucuras de verão* não era apenas um musical adolescente, mas também o reflexo da adolescência de Lucas crescendo no interior da Califórnia nos anos 1960. Martin Scorsese representou sua juventude na Little Italy de Nova York em seu drama policial *Caminhos perigosos* (*Mean streets*, 1973; **12.49**). Coppola carregou ambos os filmes de *O poderoso chefão* com o senso de vivacidade e a melancolia dos intensos laços da família ítalo-americana. Paul Schrader despejou suas próprias obsessões com a violência e a sexualidade nos roteiros de *Taxi driver* e *Touro indomável*, bem como nos filmes dirigidos por ele, como *Hardcore — No submundo do sexo* (*Hard core*, 1979).

Visto que o cinema havia sido uma importante parte da vida dos jovens diretores, muitos filmes da Nova Hollywood eram baseados em



12.49 — *Caminhos perigosos*: Scorsese utiliza encenação e foco em profundidade para o famoso confronto entre jovens, apelidados de "Mook" no filme.

filmes da velha Hollywood. Os filmes de De Palma se baseavam firmemente nas características de Hitchcock, com *Vestida para matar* (*Dressed to kill*, 1980) sendo uma evidente recriação de *Psicose* (*Pyscho*). *Essa pequena é uma parada* (*What's up, Doc?*, 1972), de Peter Bogdanovich, era uma atualização das comédias malucas [*screwball comedy*], com referência em especial a *Levada da breca* (*Bringing up Baby*), de Howard Hawks. *Assalto à 13ª DP* (*Assault on Precinct 13*, 1976), de Carpenter, é derivado parcialmente de *Onde começa o inferno* (*Rio Bravo*), de Hawks. A montagem do filme é creditada à personagem John T. Chance, interpretada por John Wayne no faroeste de Hawks.

Ao mesmo tempo, muitos diretores admiravam a tradição europeia, com Scorsese sendo atraído pelo esplendor visual de Luchino Visconti e do diretor britânico Michael Powell. Alguns diretores sonhavam em fazer filmes artísticos e complexos nos moldes europeus. O filme que melhor ilustra o esforço dessa geração é provavelmente *A conversação* (*The conversation*, 1974), de Coppola, uma história de mistério recriada a partir de *Blow-up — Depois daquele beijo* (*Blowup*, 1966), de Antonioni, que cria um jogo ambíguo entre realidade e alucinação (p. 287).

Robert Altman e Woody Allen, de maneiras muito diferentes, inspiraram-se no cinema europeu. Em *Três mulheres* (*Three women*, 1977), de Altman, e em *Interiores* (*Interiors*, 1978), de Allen, por exemplo, vemos que ambos se baseiam no trabalho de Ingmar Bergman. Ainda mais influentes foram suas inovações em outras frentes. Allen reviveu a comédia de costumes norte-americana em *Noivo neurótico, noiva nervosa* (*Annie Hall*, 1977), *Manhattan* (1979) e *Hannah e suas irmãs* (*Hannnah and her sisters*, 1985). As obras *Quando os homens são homens* (*McCabe and Mrs. Miller*, 1971) e *O perigoso adeus* (*The long goodbye*, 1973), de Altman, exibem *performances* bruscas, trilha sonora densa e uma abordagem pouco respeitosa ao gênero. Em *Nashville* (1975), o diretor constrói o enredo em torno de encontros casuais entre uma dúzia de personagens, nenhum dos quais é identificado como protagonista. Altman explorou essa forma narrativa por toda sua carreira, notavelmente em *Cerimônia de casamento* (*A wedding*, 1978), *Short cuts — Cenas da vida* (*Short cuts*, 1993) e *A última noite* (*A prairie home companion*, 2006). Tal enredo baseado numa rede de relações pessoais tornou-se uma opção comum para filmes independentes como *Magnólia* (*Magnolia*, 1999), *Crash — No limite* (*Crash*, 2005) e *Eu, você e todos nós* (*Me and you and everyone we know*, 2005).

Altman e Allen eram de uma geração um pouco mais antiga, mas muitos dos moleques do cinema se firmaram como os diretores mais bem-sucedidos da nova era. Lucas e Spielberg tornaram-se poderosos produtores, trabalhando juntos na série Indiana Jones e personificando a nova geração de Hollywood. Coppola não conseguiu sustentar seu próprio estúdio, mas ainda se manteve como um importante diretor.

"Eu amo a ideia de não ser um cineasta independente. Eu gostei de trabalhar no sistema. E eu admiro muitos dos diretores mais antigos que eram uma espécie de 'diretores de aluguel'. Como Victor Fleming, que esteve anos sob contrato com a Metro, e também Selznick e Mayer... ele fez Marujo intrépido [Captains courageous]. *E, você sabe, seus filmes mais famosos:* O mágico de Oz [The wizard of Oz] *e ...* E o vento levou [Gone with the wind]."

— Steven Spielberg, produtor/diretor

A reputação de Scorsese aumentou constantemente: Ao final da década de 1980, ele era o cineasta norte-americano vivo mais aclamado pela crítica.

Durante a década de 1980, os novos talentos receberam reconhecimento, criando uma Nova Hollywood. Muitos dos maiores sucessos da década continuaram a vir de Lucas e Spielberg, mas outros diretores, ainda mais jovens, também obtiveram sucesso: James Cameron (*O exterminador do futuro* [*The terminator*, 1984]; *O exterminador do futuro 2* [*Terminator 2*]; e *O julgamento final* [*Judgement day*, 1991]), Tim Burton (*Os fantasmas se divertem* [*Beetlejuice*, 1988]; *Batman*, 1989) e Robert Zemeckis (*De volta para o futuro* [*Back to the future*, 1985]; *Uma cilada para Roger Rabbit* [*Who framed Roger Rabbit*, 1988]). Muitos dos filmes de sucesso da década de 1990 vieram dos diretores dessas duas sucessivas ondas da renascença de Hollywood: *Jurassic Park — O Parque dos Dinossauros* (*Jurassic Park*, 1993), de Spielberg, *Missão: Impossível* (*Mission: Impossible*, 1996), de De Palma, e *Guerra nas estrelas: Episódio I — A ameaça fantasma* (*Star wars: Episode I — The phantom empire*, 1999), de Lucas, bem como *Forrest Gump — O contador de histórias* (*Forrest Gump*, 1994), de Zemeckis, *Titanic* (1997), de Cameron, e *A lenda do cavaleiro sem cabeça* (*Sleepy hollow*, 1999), de Burton.

O ressurgimento das grandes produções comerciais também foi alimentado pelos cineastas fora de Hollywood, como: Reino Unido (Tony e Ridley Scott), Austrália (Peter Weir, Fred Schepisi), Alemanha (Wolfgang Peterson), Holanda (Paul Verhoeven) e Finlândia (Rennie Harlin). Durante as décadas de 1980 e 1990, mais cineastas mulheres também começaram a obter sucesso comercial, como Amy Heckerling (*Picardias estudantis* [*Fast times at Ridgemont High*, 1982]; *Olha quem está falando* [*Look who's talking*, 1990], Martha Coolidge (*Sonhos rebeldes* [*Valley girl*, 1983]; *As noites de Rose* [*Rambling rose*, 1991]) e Penelope Spheeris (*Quanto mais idiota melhor* [*Wayne's World*, 1992]).

Por outro lado, muitos diretores de filmes independentes conseguiram lançar-se para o *mainstream*, com filmes de orçamento médio e estrelas conhecidas. David Lynch saiu dos filmes de madrugada como *Eraserhead* (1978) para o clássico *cult* *Veludo azul* (*Blue velvet*, 1986), enquanto o canadense David Cronenberg, especialista em filmes de terror de baixo orçamento como *Calafrios* (*Shivers*, 1975), ganhou reconhecimento com *Na hora da zona morta* (*The dead zone*, 1983; **12.50**) e *A mosca* (*The fly*, 1986). A Nova Hollywood também absorveu alguns diretores independentes provenientes de minorias étnicas. Wayne Wang foi o mais bem-sucedido entre os cineastas sino-americanos (*Chan is missing*, 1982; *Cortina de fumaça* [*Smoke*, 1995]). Spike Lee (*Ela quer tudo* [*She's gotta have it*, 1986]; *Malcolm X*, 1992) abriu caminho para jovens diretores afro-americanos, como Reginald Hudlin (*Uma festa de arromba* [*House party*, 1990]), John Singleton (*Os donos da rua* [*Boyz n the hood*, 1991]), Mario



12.50 — *Na hora da zona morta*: o herói, com poderes psíquicos, é possuído por visões de eventos futuros e imagina um incêndio.



12.51 — Eva e Willie, protagonistas não evidentes de *Estranhos no paraíso*. "Essas personagens", explica Jarmusch, "se movem pelo mundo do filme de uma maneira um tanto aleatória, sem rumo, como se procurassem a próxima mesa de cartas ou algo assim".

van Peebles (*New Jack City — A gangue brutal* [*New Jack City*, 1991]) e Allen e Albert Hughes (*Perigo para a sociedade* [*Menace II society*, 1993]).

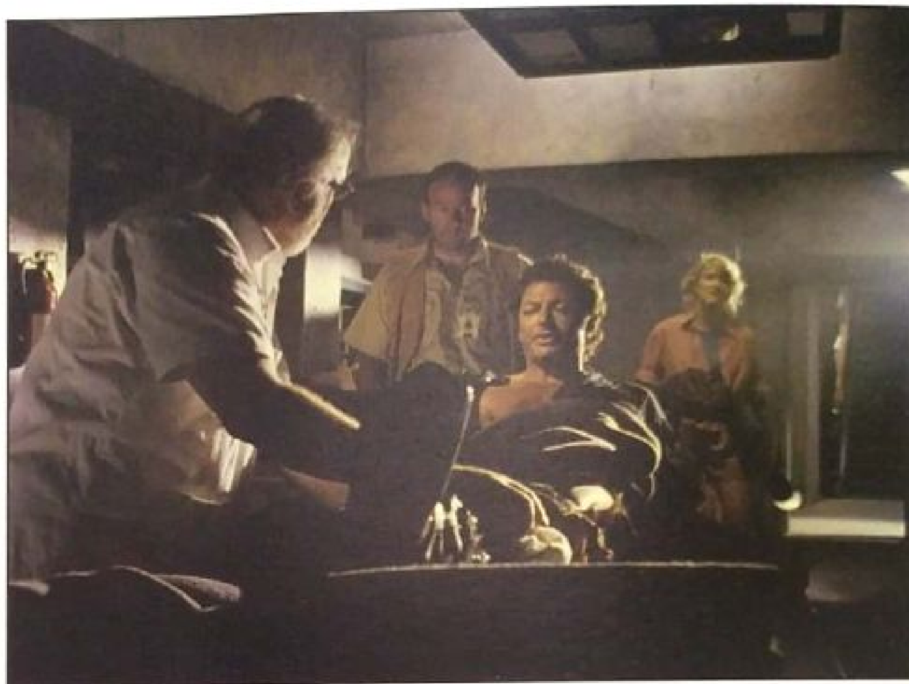
Outros diretores se mantiveram independentes e mais ou menos alheios aos estúdios. Em *Estranhos no paraíso* (*Stranger than paradise*, 1984) e *Down by law* (1986), Jim Jarmusch apresentou narrativas peculiares e descentralizadas povoadas por perdedores à deriva (**12.51**). Allison Anders mostrou experiências contemporâneas de desafetos de jovens mulheres, tanto em cidades pequenas (*Sonhos femininos* [*Gas food lodging*], 1992) ou grandes centros (*Mi vida loca*, 1994). *Ganhando espaço* (*Just another girl on the IRT*, 1994; 1.34), de Leslie Harris, é, da mesma forma, focado em problemas de mulheres afrodescendentes de regiões urbanas.

Estilisticamente falando, nenhum movimento orgânico surgiu durante as décadas de 1970 e 1980. Os jovens diretores atuando no cinema *mainstream* continuaram as tradições do cinema clássico norte-americano. A montagem em continuidade permaneceu sendo a norma, com seus sinais claros de mudanças temporais e desenvolvimento da trama. Alguns diretores aperfeiçoaram as estratégias da narração tradicional de Hollywood, com técnicas novas ou recriadas. Nos filmes realizados depois de *Tubarão*, Spielberg utilizou técnicas de foco profundo que remontam a *Cidadão Kane* (5.39, **12.52**). Lucas desenvolveu técnicas de controle de movimento para filmar as miniaturas de *Guerra nas estrelas* e sua empresa Industrial Light and Magic (ILM) tornou-se a líder na nova tecnologia de efeitos especiais. Spielberg e Lucas também lideraram o caminho em direção ao uso do som digital e em tecnologias de alta qualidade para exibição cinematográfica.

Cineastas com menor financiamento cultivaram estilos mais ostentosos. *Taxi driver*, *Touro indomável* (pp. 663-9) e *A época da inocência*

ACESSE O *BLOG*

Refletimos sobre as produções do final de 1994 e perguntamo-nos se o cinema de Hollywood realmente mudou tanto desde então em "Fantasy franchises, or franchise fantasies?". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=1043.**



12.52 — Em *Jurassic Park — O Parque dos Dinossauros*, Spielberg retorna ao uso de composições em profundidade utilizadas por Orson Welles.

(*The age of innocence*, 1993), de Scorsese, utilizam movimentação de câmera e câmera lenta para aprofundar o impacto emocional de uma cena. Com seu estilo ousado, De Palma fez filmes com longas cenas, tomadas com câmera alta surpreendentes e procedimentos com tela dividida. Coppola realizou experimentos com preto e branco em ritmo rápido em *O selvagem da motocicleta* (*Rumble fish*, 1983), conversas ao telefone ocorriam em primeiro plano e no plano de fundo de uma mesma cena (*Tucker — Um homem e seu sonho* [*Tucker*, 1988]) e efeitos especiais antiquados deram ao *Drácula de Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*, 1993) um aspecto de filme de época.

Muitos dos realizadores mais novos de Hollywood enriqueceram as convenções das grandes produções comerciais em termos de gênero, narrativa e estilo. Vimos anteriormente um exemplo dessa estratégia em nossa discussão sobre o filme *Faça a coisa certa* (*Do the right thing*), de Spike Lee (pp. 613-20). Outro exemplo intrigante é *O clube da felicidade e da sorte* (*The joy luck club*, 1993; **12.53**), de Wayne Wang. Situado entre famílias sino-americanas, o filme enfoca quatro mães imigrantes e suas quatro filhas integradas na sociedade norte-americana. Ao apresentar as vidas das mulheres, o filme adere aos princípios narrativos que remetem a *Cidadão Kane*. Durante a festa, as três mães sobreviventes relembram suas vidas antes de chegarem aos Estados Unidos e um longo *flashback* se inicia para cada uma. Em paralelo ao *flashback* de cada mãe, contudo, o enredo situa *flashbacks* traçando semelhanças com as experiências de cada uma das filhas nos Estados Unidos. O resultado é uma combinação



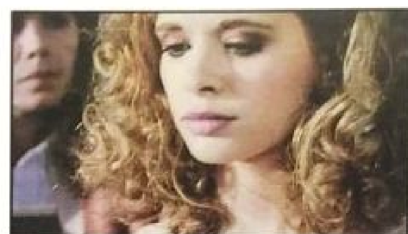
12.53 — *O clube da felicidade e da sorte*.

rica de paralelos dramáticos e temáticos. Algumas vezes a justaposição entre mãe e filha cria contrastes claros; outras vezes os temas se misturam para enfatizar semelhanças entre as gerações. Os comentários em superposição orientam o espectador quanto às mudanças na narração, enquanto permitem também que Wang e seus roteiristas usem o *flashback* como uma ferramenta para intensificar o efeito emocional.

Há também outras iniciativas utilizadas pelos diretores independentes para romper com as convenções do cinema. Por exemplo, os irmãos Joel e Ethan Coen tratam cada filme como um pretexto para explorar os recursos expressivos do cinema. Em *Arizona nunca mais* (*Raising Arizona*, 1987), *travelling* rápidos são combinados com primeiros planos angulados e distorcidos para criar os excessos das histórias em quadrinhos (**12.54**). Uma abordagem um tanto similar é observada no filme *The living end* (1992), um *roadtrip* de tema *gay* de Gregg Araki. Em filmes como *Confiança* (*Trust*, 1991), Hal Hartley silencia um enredo melodramático através de primeiros planos meditativos e lentos com composições dinâmicas entre o espaço frontal e o fundo do plano (**12.55**).



12.54 — *Travellings* com grande-angular seguem bebês engatinhando por um corredor e debaixo dos móveis em *Arizona nunca mais*.



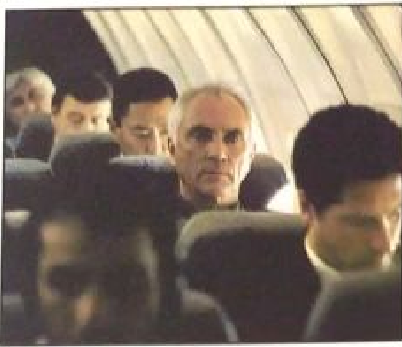
12.55 — Em *Confiança*, uma cena melodramática entre mãe e filha é intensificada pela encenação em espaço profundo e um primeiro plano fechado.

Os diretores independentes das décadas de 1980 e 1990 também realizaram experimentos com a construção da narrativa. *Barton Fink — Delírios de Hollywood* (*Barton Fink*, 1991), dos Coens, passa de um retrato satírico imperceptível da Hollywood na década de 1930 a uma fantasia alucinada. *Cães de aluguel* (*Reservoir dogs*, 1993) e *Pulp Fiction — Tempo de violência* (*Pulp Fiction*, 1994) jogam com a história e com a temporalidade do enredo de forma que lembram os *flashbacks* complexos dos anos 1940. Diferentemente dos *flashbacks* de *O clube da felicidade e da sorte*, as mudanças aqui não são motivadas pela memória das personagens e o público é forçado a descobrir a que propósitos servem as mudanças temporais. Em *Daughters of the dust* (1991), Julie Dash incorpora o rico dialeto *gullah* e explora um esquema temporal complexo que busca fundir presente e futuro. Em uma das cenas, efeitos óticos dão às personagens uma visão de uma criança que ainda não nasceu.

Nos anos 1980 e 1990, enquanto diretores de estúdio mais jovens adaptavam as convenções clássicas às preferências modernas, uma nova e forte tradição independente começou a tentar ir além. Nos anos 2000, as duas tendências se uniram de maneira surpreendente. Assim que os filmes independentes começaram a conquistar maiores audiências, os grandes estúdios adquiriram empresas como a Miramax e a October Films. Uma grande parte da mídia jornalística começou a dar a impressão de que Hollywood estava se subvertendo em razão do cinema independente, quando, na verdade, cada vez mais, os grandes estúdios controlavam o acesso das audiências a produções independentes. O Sundance Film Festival, fundado como um fórum, uma espécie de "*off* Hollywood", começou a ser tratado como um mercado de talentos pelos estúdios, que muitas vezes compravam filmes de modo a cooptar cineas-

ACESSE O *BLOG*

Alguns cineastas independentes utilizam o sensacionalismo para chamar atenção para seu trabalho. Veja "Visionary outlaw mavericks on the dark edge; or, Indie Guignol" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=339.**



12.56 — Uma imagem ambígua recorrente em *O estranho* (*The limey*): pode se tratar tanto de um *flashback* da viagem do protagonista aos Estados Unidos quanto de um *flash-forward* de sua viagem ao Reino Unido, apresentada na cena final.

tas para projetos *mainstream*. Por isso, após Kevin Smith fazer sucesso com *O balconista* (*Clerks*, 1994), ele dirigiu *Barrados no shopping* (*Mallrats*, 1995), uma comportada comédia jovem para a Universal. Quando *O Mariachi* (*El Mariachi*, 1992), de Robert Rodriguez, também produzido com baixo orçamento, alcançou sucesso, ele também foi contratado para refazê-lo como um filme de ação, estrelado por Antonio Banderas (*A balada do pistoleiro* [*Desperado*], 1995).

Ainda assim, por vezes, filmes de grandes orçamentos de cineastas independentes mostravam uma atitude experimental. Kevin Smith utilizou *Dogma* (1999), cheio de grandes estrelas, para questionar a doutrina católica. David O. Russell, que conseguiu entrar para o sistema com suas comédias excêntricas (*Spanking the monkey*, 1994; *Procurando encrenca* [*Flirting with disaster*], 1996), fez *Três reis* (*Three kings*, 1999), um filme de ação que critica a política da Guerra do Golfo e que estampa um estilo ostentoso da era digital. Seguindo os passos de *Pulp Fiction — Tempo de violência*, os estúdios começaram a jogar mais ousadamente com a forma narrativa. Um suspense como *O sexto sentido* (*The sixth sense*, 1999) encorajava os espectadores a vê-lo duas vezes para detectar como a narrativa os havia enganado. As histórias também podiam ser contadas através de complicados *flashbacks* como em *O estranho* (*The limey*), de Steven Soderbergh (**12.56**). (Veja também o boxe nas pp. 157-60.) Um filme no qual uma personagem era a criação imaginária de outra (*Clube da luta* [*Fight club*], 1999), ou em que uma pessoa poderia entrar na mente de outra (*Quero ser John Malkovich* [*Being John Malkovich*], 1999), ou ainda no qual o mundo exterior era apenas uma ilusão produzida por *softwares* sofisticados (*Matrix*, 1999), ou mesmo por um escritor (*Mais estranho que a ficção* [*Stranger than fiction*]). Na ânsia por realizar experimentos com modos de narração ambíguos e provocativos, muitos estúdios norte-americanos começaram a competir com seus equivalentes estrangeiros, por exemplo *Ondas do destino* (*Breaking the waves*, 1996), *De caso com o acaso* (*Sliding doors*, 1998) e *Corra, Lola, corra* (*Lola rennt*, 1998).

No início do novo século, muitos dos filmes mais emocionantes de Hollywood foram produzidos por uma geração nascida entre as décadas de 1960 e 1970 e criada em meio a fitas VHS, *videogames* e Internet. Como seus antecessores, esses diretores reformam as convenções formais e estilísticas do cinema clássico ao mesmo tempo em que tornam suas inovações acessíveis a uma audiência mais ampla.

O cinema de Hong Kong nas décadas de 1980 e 1990

Enquanto os diretores da Nova Hollywood reformulavam os filmes norte-americanos, uma nova geração de diretores em Hong Kong encontrou apoio na sua indústria e revisou seus gêneros tradicionais e métodos

criativos. O resultado não foi um movimento cinematográfico unificado, mas sim um cinema regional com forte identidade. As inovações no estilo e na narração cinematográficos de Hong Kong vêm influenciando fortemente cineastas de todo o mundo neste século.

Hong Kong produzia filmes na era do cinema mudo e durante a década de 1930, porém a Segunda Guerra Mundial estancou a produção. Quando a indústria reviveu na década de 1950, o estúdio mais poderoso era o Shaw Brothers. A família Shaw era dona de cinemas por todo o leste da Ásia e utilizou Hong Kong como base para a produção de filmes em diversas línguas, principalmente em mandarim. Produziram filmes de muitos gêneros, mas seus maiores sucessos eram os dinâmicos e sangrentos filmes de luta (*wuxia pian*, ou "cavalheirismo marcial"). Nos anos 1970, outro estúdio, Golden Harvest, triunfou com filmes de *kung fu* estrelados por Bruce Lee. Embora Lee tivesse concluído apenas quatro filmes de artes marciais antes de sua morte em 1973, ele atraiu a atenção mundial ao cinema de Hong Kong e fez com que este fosse para sempre identificado por filmes de ação com acrobacias e violência.

Grandes diretores trabalharam nesse período. O mais famoso entre eles foi King Hu, que começou como diretor da Shaw Brothers. Em filmes como *Dragon gate inn* (*Long men kezhan*, 1967) e *The valiant ones* (*Zhong lie tu*, 1975; 5.69), Hu revitalizou o *wuxia pian* através de graciosas lutas aéreas de espadas e cortes criativos. Chang Cheh, outro diretor da Shaw Brothers, levou os filmes de lutas de espada rumo aos violentos melodramas masculinos (como *O espadachim de um braço só* [*Dubei dao*, 1967]) antes de se especializar em extravagantes filmes de *kung fu* como *Crippled avengers* (*Can que*) (também chamado de *Mortal combat*, 1978). Nem King Hu nem Chang Cheh eram praticantes de artes marciais, mas Lau Kar-leung era um coreógrafo de lutas antes de se tornar um diretor qualificado. Lau criou uma sequência de filmes criativos (como *A câmara 36 de Shaolin* [*Shao Lin san shi liu fang*, 1978], e *O lutador invencível* [*Wu Lang ba gua gun*, 1983]), que exibiam uma gama de técnicas de artes marciais deslumbrantes.

No início da década de 1980, o *kung fu* tradicional estava perdendo popularidade e os Shaws migraram do cinema para a lucrativa indústria televisiva. Ao mesmo tempo, surgiu uma nova geração de diretores. Um desses grupos tinha pouca educação formal, mas seus membros haviam crescido com a indústria cinematográfica, trabalhando como dublês e artistas marciais. Dentre esses novos diretores estavam coreógrafos como Yuen Wo-ping e Yuen Kuei (*Yes, madam!* [*Huang jia shi jie*, 1985]). Sammo Hung coreografou, dirigiu e estrelou muitos vigorosos filmes de ação (como *Condores orientais* [*Dung fong tuk ying*, 1987]).

O pupilo mais famoso do sistema de estúdio foi Jackie Chan, que trabalhou como dublê de Bruce Lee antes de encontrar seu próprio caminho no *kung fu* cômico. Com *O mestre invencível* (*Jui kuen*, 1978, di-

ACESSE O *BLOG*

Leia uma discussão sobre o diretor James Mangold e sua relação com as tradições do cinema clássico de Hollywood em "Legacies". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=1261.**

ACESSE O *BLOG*

Por que alguns cineastas levam tanto tempo entre um filme e outro? Exploramos algumas possíveis razões em "Running on almost empty". Acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=367.**

rigido por Yuen Wo-ping), ele se tornou uma estrela por toda a Ásia e conseguiu dirigir seus próprios filmes. No início da década de 1980, Chan e seus colegas perceberam que o *kung fu* também poderia ser incorporado a filmes de ação e aventura ao estilo de Hollywood. Chan produziu a aventura histórica *Projeto China* (*'A' gai wak*, 1983, estrelado também por Hung) e o drama policial *Police Story — A guerra das drogas* (*Ging chaat goo sí*, 1985). Esses e outros foram grandes sucessos por toda a Ásia, por um lado, devido à personalidade divertida e adorável de Chan e, por outro, graças às suas engenhosas e perigosas cenas de ação (6.47-6.49).

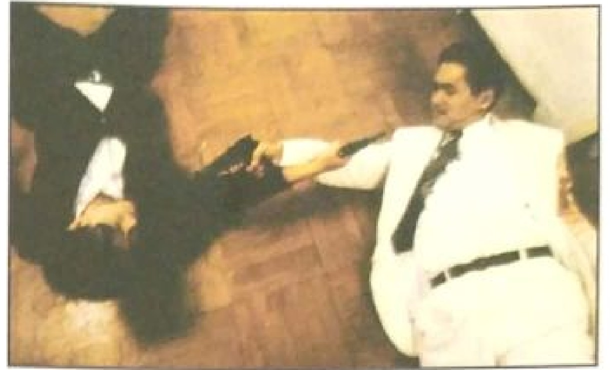
Outro grupo de diretores possuía mais formação no tema e havia frequentado escolas de cinema nos Estados Unidos ou no Reino Unido. Quando Ann Hui, Allen Fong e outros retornaram a Hong Kong, trabalharam com televisão antes de passar ao cinema. Por um certo tempo, eles foram responsáveis pela produção do cinema local, atraindo a atenção em festivais com filmes como *Boat people* (*Tau ban no hoi*, 1982). Porém a maioria dos componentes desse grupo girava em torno de companhias independentes produzindo comédias, dramas e filmes de ação. Tsui Hark era o líder dessa tendência. Tanto como diretor quanto como produtor, Tsui reviveu e reformulou uma gama de gêneros: a fantasia de luta de espadas (*Os guerreiros da Montanha Mágica* [*Xin shu shan jian ke*, 1979]), a comédia romântica (*Shanghai blues* [*Shang Hai zhi yen*, 1984]), as aventuras históricas (*Peking opera blues* [*Do ma daan*, 1986]; **12.57**), os romances sobrenaturais (*Uma história chinesa de fantasma* [*Sien nui yau wan*, 1987], dirigido por Ching Siu-tung) e os filmes de *kung fu* clássicos (*Guerreiros à prova de balas* [*Wong Fei Hung*, 1990]).



12.57 — Movimentos rápidos para dentro e para fora do enquadramento são característicos do estilo cinematográfico de Hong Kong. Neste plano de *Peking opera blues*, o xerife e seu prisioneiro aparecem no primeiro plano enquanto as três heroínas observam ao fundo.



12.58 — A dívida de John Woo com o Ocidente: um impressionante plano de conjunto do herói caminhando em direção a seu destino em *Alvo duplo*.



12.59 — Um policial e um assassino de aluguel são irmãos de sangue em *The killer — O matador*.

Ao perceber o sucesso dos modernos filmes policiais, Tsui fez uma parceria com John Woo em *Alvo duplo* (*Ying hung boon sik*, 1986), uma nova versão de um filme dos anos 1960 (**12.58**). Woo era algo como uma figura intermediária, tendo feito sucesso como diretor de comédias de estúdio durante a década de 1970. Com Tsui como produtor, *Alvo duplo* tornou-se o ponto de retorno de Woo, um dos filmes de Hong Kong de maior sucesso da década de 1980 e um trampolim para a celebridade para o carismático Chow Yun-fat. Tsui, Woo e Chow se uniram novamente para uma sequência e para o filme que tornou Woo famoso no Ocidente, *O matador* (*Dip huet seung hung*, 1989), uma história exuberante e barroca sobre a incomum aliança entre um matador de aluguel e um detetive (**12.59**).

O cinema de Hong Kong da década de 1980 e do início de 1990 borbulhava com uma energia aparentemente inesgotável. As apressadas agendas de produção não reservavam muito tempo para a preparação de roteiros, e os enredos, baseados livremente em lendas chinesas e nos gêneros de Hollywood, tendiam a ser menos unificados do que aqueles dos filmes norte-americanos. Ligações fortes de causa e efeito eram evitadas em favor de uma construção mais casual e episódica — não como no Neorrealismo italiano, onde estas sugeriam a aleatoriedade da vida cotidiana, mas com a finalidade de permitir que perseguições e lutas fossem inseridas com facilidade no contexto. Enquanto as sequências de ação eram meticulosamente coreografadas, as cenas de conexão eram muitas vezes improvisadas ou filmadas rapidamente. De maneira similar, os filmes de *kung fu* muitas vezes saltam entre o *pathos* e as comédias bobas e sua tendência de misturar ambos os tons continuou durante os anos 1980. Em *Alvo duplo*, por exemplo, Tsui aparece em um interlúdio pastelão envolvendo um violoncelo. No entanto, devido às filmagens apressadas, os enredos muitas vezes terminavam bruscamente, com uma grande cena de ação que desenvolvia pouco o clima de epílogo. Uma das



12.60 — Blocos de luz estilizados em *The longest nite* (*Am faa*, 1998).

inovações de Tsui foi proporcionar conclusões mais satisfatórias, como na ritmada cena dos trilhos de trem, cena final de *Shanghai blues*.

Com relação ao estilo visual, os diretores de Hong Kong levaram os filmes de ação a um novo nível de intensidade. Atiradores (homens e mulheres) pulavam e atiravam em câmera lenta, pairando no ar como os espadachins e lutadores de *kung fu* da década de 1970. John Woo, que havia sido diretor assistente de Chang Cheh, levava tais cenas a limites extravagantes. Os diretores também desenvolveram *designs* com cores florais, com tons de vermelho, azul e amarelo brilhantes, saindo de clubes noturnos e becos estreitos enfumaçados. Durante a década de 1990, a iluminação com tons pouco realistas se tornou uma das marcas do cinema de Hong Kong (**12.60**). E, mais importante, tudo era sacrificado em prol da movimentação constante. Mesmo nas cenas de diálogo a câmera e as personagens dificilmente ficavam paradas.

Visando energizar o espectador, os novos diretores de ação evoluíram a partir das inovações de King Hu e seus contemporâneos. Eles desenvolveram uma técnica de cortes em *staccato* baseada no ritmo das coreografias de artes marciais e exibições da Ópera, de Pequim, alternando movimentos rápidos com pausas bruscas. Se a composição da cena fosse simples, uma ação poderia ser cortada para passar rapidamente entre os planos, enquanto outro corte acentuaria um momento de pausa (**12.61-12.63**). A maioria dos diretores de Hong Kong não conhecia a montagem soviética, mas na intenção de atingir os espectadores visualmente através de montagem e movimentação expressivas eles reviveram as ideias e os interesses dos cineastas da década de 1920.

A década de 1990 trouxe o fim da idade de ouro do cinema de ação de Hong Kong. Jackie Chan, John Woo, Chow Yun-fat, Sammo Hung e a estrela dos filmes de ação Jet Li começaram a trabalhar em Hollywood, enquanto Yuen Wo-ping desenvolveu as coreografias de ação de *Matrix* (1999) e *O tigre e o dragão* (*Wo hu cang long*, 2000). Um período de re-

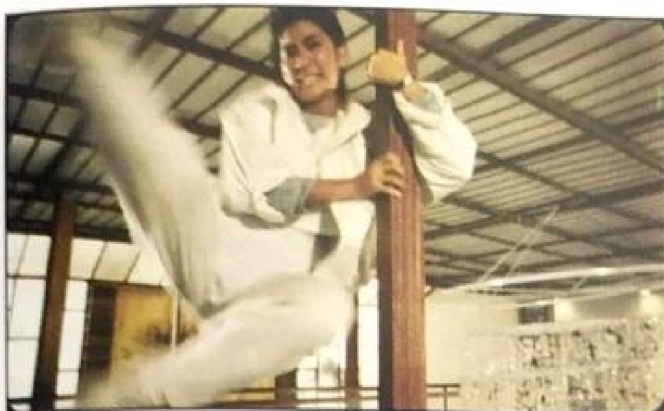
ACESSE O *BLOG*

Visto que o cinema de Hong Kong é uma das especialidades do David, ele escreve muito sobre este tema no *blog*. Para ver uma discussão sobre Edward Yang e Charles Wang em "Two chinese men of the cinema", acesse **www.davidbordwell.net/blog/?p=1097.**

Sobre *Cinzas do passado* (*Dung che sai duk*), veja "Ashes to ashes [Redux]" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=3133.**

Para uma análise estilística de *A cidade da violência* (*Jjakpae*), veja "A glance at blows" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=3208.**

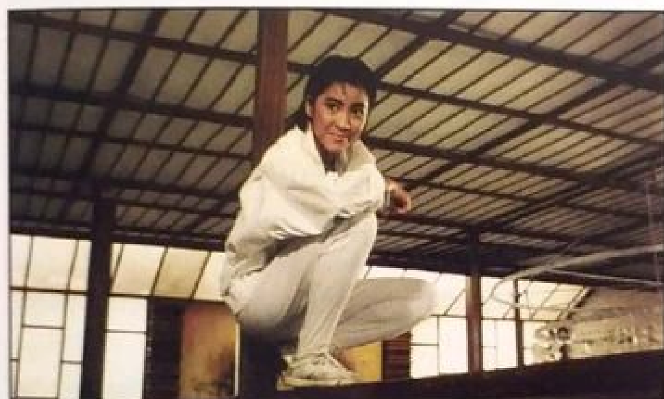
Sobre o diretor Tsui Hark e sua produção, veja "Happy birthday, film workshop" em **www.davidbordwell.net/blog/?p=4210.**



12.61 — Montagem marcada em *Yes, madam!*. Em um plano de apenas sete quadros, Michele Yeoh gira agilmente...



12.62 — ... para atingir o vilão com um golpe (15 quadros)...



12.63 — ... antes de descer do poste suavemente em uma posição descontraída (17 quadros).

cessão após o retorno da posse de Hong Kong à China em 1997 abalou a indústria cinematográfica. Como Hollywood começou a imitar filmes de Hong Kong (como em *Assassinos substitutos* [*The replacement killers*], 1998), as audiências locais tomaram gosto pelos filmes norte-americanos. Ao mesmo tempo, a ala do cinema de arte começou a tornar-se mais ambiciosa e os festivais reconheceram os trabalhos excêntricos de Wong Kar-wai. (Veja a análise de *Amores expressos* [*Chung Hing sam lam*] nas pp. 633-40.) A tradição dos filmes de ação continuou sendo mantida apenas por alguns diretores como Johnnie To, cujo lacônico filme *noir The mission* (*Cheung fo*,1999) trouxe uma certa sutileza e abstração pitoresca ao gênero de filmes de gângsteres.

DAQUI PARA FRENTE

Geral

Allen, Robert C. e Douglas Gomery. *Film history: Theory and practice*. Nova York, Random House, 1985.

Bordwell, David. *On the history of film style*. Cambridge, MA, Harvard University Press, 1997.

Gomery, Douglas. *The Hollywood studio system: A history*. Londres, BFI Publishing, 2005.

Lanzoni, Rémi Fournier. *French cinema: From its beginnings to the present*. Nova York, Continuum, 2002.

Luhr, William (ed.). *World cinema since 1945*. Nova York, Ungar, 1987.

Salt, Barry. *Film style and technology: History and analysis*, 2ª ed. Londres, Starword, 1992.

Thompson, Kristin e David Bordwell. *Film history: An introduction*, 3ª ed. Nova York, McGraw-Hill, 2010.

Cinema mudo

Abel, Richard. *The ciné goes to town: French cinema 1896-1914*. Berkeley, University of California Press, 1994.

Allen, Robert C. *Vaudeville and film, 1895-1915: A study in media interaction*. Nova York, Arno, 1980.

Brewster, Ben e Lea Jacobs. *Theatre to cinema: Stage pictorialism and the early feature film*. Oxford, Oxford University Press, 1997.

Cherchi Usai, Paolo. *Silent cinema: An introduction*. Londres, British Film Institute, 2000.

Cherchi Usai, Paolo e Lorenzo Codelli (eds.). *Before Caligari: German Cinema, 1895-1920*. Pordenone, Edizioni Biblioteca dell' Immagine, 1990.

Dibbets, Karl e Bert Hogenkamp (eds.). *Film and the first world war*. Amsterdã, Amsterdam University Press, 1995.

Elsaesser, Thomas (ed.). *Early cinema: Space, frame, narrative*. Londres, British Film Institute, 1990.

Fell, John L. (ed.). *Film before Griffith*. Berkeley, University of California Press, 1983.

Fullerton, John (ed.). *Celebrating 1895: The centenary of cinema*. Sydney, John Libbey, 1998.

Grieveson, Lee e Peter Krämer (eds.). *The silent cinema reader*. Londres, Routledge, 2004.

Gunning, Tom. *D. W. Griffith and the origins of American narrative film: The early years at biograph*. Urbana/Chicago, University of Illinois Press, 1991.

Hammond, Paul. *Marvelous Méliès*. Nova York, St. Martin's Press, 1975.

Hendricks, Gordon. *The Edison motion picture myth*. Berkeley, University of California Press, 1961.

Leyda, Jay e Charles Musser (eds.). *Before Hollywood: Turn-of-the-century film from American archives*. Nova York, American Federation of the Arts, 1986.

Musser, Charles. *Before the Nickelodeon: Edwin S. Porter and the Edison manufacturing company*. Berkeley, University of California Press, 1991.

____. *The emergence of cinema: The American screen to 1907*. Nova York, Scribner, 1991.

Pratt, George (ed.). *Spellbound in darkness*. Greenwich, CT, New York Graphic Society, 1973.

Rossell, Deac. *Living pictures: The origins of the movies*. Albany, State University of New York Press, 1998.

Tsivian, Yuri (ed.). *Testimoni silenziosi: Film russi 1908-1919*. Pordenone, Edizioni Biblioteca dell'Immagine, 1989. (Ed. bilíngue em italiano e inglês.)

Youngblood, Denise. *The magic mirror: Moviemaking in Russia, 1908-1918*. Madison, University of Wisconsin Press, 1999.

Cinema clássico de Hollywood

Balio, Tino (ed.). *The American film industry* (rev. ed.). Madison, University of Wisconsin Press, 1985.

Bordwell, David, Janet, Staiger e Kristin Thompson. *The classical Hollywood cinema: Film style and mode of production to 1960*. Nova York, Columbia University Press, 1985.

Bowser, Eileen. *The transformation of cinema, 1907-1915*. Nova York, Scribner, 1990.

Brownlow, Kevin. *The parade's gone by*. Nova York, Knopf, 1968.

DeBauche, Leslie Midkiff. *Reel patriotism: The movies and World War I*. Madison, University of Wisconsin Press, 1997.

Gomery, Douglas. *Shared pleasures: A history of American moviegoing*. Madison, University of Wisconsin Press, 1992.

Hampton, Benjamin B. *History of the American film industry*. 1931. Reimpresso. Nova York, Dover, 1970.

Keil, Charlie. *Early American cinema in transition: Story, style, and filmmaking, 1907-1918*. Madison, University of Wisconsin Press, 2001.

Keil, Charlie e Shelley Stamp (eds.). *American cinema's transitional era: Audiences, institutions, practices*. Berkeley, University of California Press, 2004.

Koszarski, Richard. *An evening's entertainment: The age of the silent feature picture, 1915-1928*. Nova York, Scribner, 1990.

Staiger, Janet. *Interpreting films: Studies in the historical reception of American cinema*. Princeton, NJ, Princeton University Press, 1992.

Vasey, Ruth. *The world according to Hollywood, 1928-1939*. Madison, University of Wisconsin Press, 1997.

Expressionismo alemão

Barlow, John D. *German expressionist film*. Boston, Twayne, 1982.

Budd, Mike (ed.). *The cabinet of Dr. Caligari: Texts, contexts, histories*. New Brunswick, NJ, Rutgers University Press, 1990.

Eisner, Lotte. *The haunted screen*. Berkeley, University of California Press, 1969.

____. *Fritz lang*. Nova York, Oxford University Press, 1977.

____. *F. W. Murnau*. Berkeley, University of California Press, 1983.

Kracauer, Siegfried. *From Caligari to Hitler*. Princeton, NJ, Princeton University Press, 1947.

Kreimeier, Klaus. *The UFA story: A history of Germany's greatest film company 1918-1945*. Trans. Robert e Rita Kimber. Nova York, Hill & Wang, 1996.

Myers, Bernard S. *The German expressionists*. Nova York, Praeger, 1963.

Robinson, David. *Das cabinet des Dr. Caligari*. Londres, British Film Institute, 1997. (Em inglês.)

Scheunemann, Dietrich (ed.). *Expressionist film: New perspectives*. Rochester, NY, Camden House, 2003.

Selz, Peter. *German expressionist painting*. Berkeley, University of California Press, 1957.

Thompson, Kristin. *Herr Lubitsch Goes to Hollywood: German and American film after world war I*. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2005.

Willett, John. *Expressionism*. Nova York, McGraw-Hill, 1970.

____. *The new sobriety: Art and politics in the Weimar Republic, 1917-1933*. Londres, Thames & Hudson, 1978.

Impressionismo francês

Abel, Richard. *French cinema: The first wave, 1915-1929*. Princeton, NJ, Princeton University Press, 1984.

____. *French film theory and criticism, 1907-1939*, vol. 1. Princeton, NJ, Princeton University Press, 1988. Brownlow, Kevin. *"Napoleon": Abel Gance's classic film*. Nova York, Knopf, 1983.

Clair, René. *Cinema yesterday and today*. Nova York, Dover, 1972.

King, Norman. *Abel Gance: A politics of spectacle*. Londres, British Film Institute, 1984.

Montagem soviética

Bordwell, David. *The cinema of Eisenstein*. Cambridge, MA, Harvard University Press, 1993.

Bowlt, John (ed.). *Russian art of the avant-garde*. Nova York, Viking Press, 1973.

Carynnyk, Marco (ed.). *Alexander Dovzhenko: Poet as Filmmaker*. Cambridge, MA, MIT Press, 1973.

Eisenstein, S. M. *S. M. Eisenstein: Writings 1922-1934*, Richard Taylor (ed.). Londres, British Film Institute, 1988; *Eisenstein*, vol. 2 — *Towards a theory of montage*, Michael Glenny e Richard Taylor (eds.). Londres, British Film Institute, 1991; *Eisenstein Writings 1934-1947*, Richard Taylor (ed.). Londres, British Film Institute, 1996. *Beyond the stars: The memoirs of Sergei Eisenstein*, vol. 4, Richard Taylor (ed.), William Powell (trans.). Londres, British Film Institute, 1995.

Kepley, Jr., Vance. *In the service of the state: The cinema of Alexander Dovzhenko*. Madison, University of Wisconsin Press, 1986.

____. *The end of St. Petersburg*. Londres, I. B. Tauris, 2003.

Kuleshov, Lev. *Kuleshov on film*, Ronald Levaco (ed. e trans.). Berkeley, University of California Press, 1974. Leyda, Jay. *Kino*, 3ª ed. Princeton, NJ, Princeton University Press, 1983.

Lodder, Christina. *Russian constructivism*. New Haven, CT, Yale University Press, 1983.

Michelson, Annette (ed.). *Kino-Eye: The writings of Dziga Vertov*. Berkeley, University of California Press, 1984.

Nilsen, Vladimir. *The cinema as a graphic art*. Nova York, Hill & Wang, 1959.

Petric, Vlada. *Constructivism in film: The man with a movie camera — A cinematic analysis*. Londres, Cambridge University Press, 1987.

Pudovkin, V. I. *Film technique and film acting*. Nova York, Grove Press, 1960.

Schnitzer, Luda, Jean Schnitzer e Marcel Martin (eds.). *Cinema and revolution*. Nova York, Hill & Wang, 1973.

Taylor, Richard. *The politics of the Soviet cinema, 1917-1929*. Cambridge, Cambridge University Press, 1979.

Taylor, Richard e Ian Christie (eds.). *The film factory: Russian and Soviet cinema in documents, 1896-1939*.

Cambridge, Mass., Harvard University Press, 1988.

____. *Inside the film factory: New approaches to Russian and Soviet cinema*. Londres, Routledge, 1991.

Youngblood, Denise. *Soviet cinema in the silent era, 1918-1933*. Ann Arbor, MI, UMI Research Press, 1985.

O cinema clássico de Hollywood após a chegada do som

Balio, Tino. *Grand design: Hollywood as a modern business enterprise, 1930-1939*. Nova York, Scribner, 1993.

Balio, Tino (ed.). *The American film industry* (rev. ed.). Madison, University of Wisconsin Press, 1985.

____. *Hollywood in the age of television*. Boston, Unwin Hyman, 1990.

Bordwell, David, Janet Staiger e Kristin Thompson. *The classical Hollywood cinema: Film style and mode of production to 1960*. Nova York, Columbia University Press, 1985.

Crafton, Donald. *The talkies: American cinema's transition to sound 1926-1931*. Nova York, Scribner, 1997.

Koszarski, Richard (ed.). *Hollywood directors, 1914-1940*. Nova York, Oxford University Press, 1976.

Maltby, Richard. *Harmless entertainment: Hollywood and the ideology of consensus*. Metuchen, NJ, Scarecrow, 1983.

Maltby, Richard. *Hollywood cinema*, 2ª ed. Oxford, Blackwell, 2003.

Schatz, Thomas. *Boom and bust: American cinema in the 1940s*. Berkeley, University of California Press, 1997.

Silver, Alain e Elizabeth Ward. *Film noir: An encyclopedic reference to the American style*. Woodstock, NY, Overlook Press, 1979.

Walker, Alexander. *The shattered silents: How the talkies came to stay*. Nova York, Morrow, 1979.

"Widescreen" — Edição de *Velvet Light Trap* 21 (verão, 1985).

Neorrealismo italiano

Armes, Roy. *Patterns of realism*. Nova York, A. S. Barnes, 1970.

Bazin, André. "Cinema and television". *Sight and Sound* 28, 1 (inverno, 1958-1959), pp. 26-30.

——. *What is cinema?*, vol. 2. Berkeley, University of California Press, 1971.

Bondanella, Peter. *Italian cinema from Neorealism to the present*. Nova York, Ungar, 1983.

Brunette, Peter. *Roberto Rossellini*. Nova York, Oxford University Press, 1987.

Leprohon, Pierre. *The Italian cinema*. Nova York, Praeger, 1984.

Liehm, Mira. *Passion and defiance: Film in Italy from 1942 to the present*. Berkeley, University of California Press, 1984.

Marcus, Millicent. *Italian film in the light of Neorealism*. Princeton, NJ, Princeton University Press, 1986.

Overbey, David (ed.). *Springtime in Italy: A reader on Neorealism*. Londres, Talisman, 1978.

Sitney, P. Adams. *Vital crises in Italian cinema: Iconography, stylistics, politics*. Austin, University of Texas Press, 1995.

Nouvelle Vague *francesa*

Crisp, Colin. *The classic french cinema, 1930-1960*. Bloomington, Indiana University Press, 1994.

Godard, Jean-Luc. *Godard on Godard*. Nova York, Viking Press, 1972.

Hillier, Jim (ed.). *Cahiers du cinéma: The 1950s: Neorealism, Hollywood, New Wave*. Cambridge, MA, Harvard University Press, 1985.

——. *Cahiers du cinéma: The 1960s: New Wave, New Cinema, Reevaluating Hollywood*. Cambridge, MA, Harvard University Press, 1986.

Insdorf, Annette. *François Truffaut*. Nova York, William Morrow, 1979.

McCabe, Colin. *Godard: A portrait of the artist at seventy*. Nova York, Farrar, Straus & Giroux, 2003.

Mussman, Toby (ed.). *Jean-Luc Godard*. Nova York, Dutton, 1968.

Neupert, Richard. *A history of the french new wave cinema*, 2ª ed. Madison, University of Wisconsin Press, 2007.

Sterritt, David. *The films of Jean-Luc Godard: Seeing the invisible*. Cambridge, Cambridge University Press, 1999.

Truffaut, François. *The films in my life*, Leonard Mayhew (trans.). Nova York, Simon & Schuster, 1978.

A nova Hollywood e o cinema independente

Andrew, Geoff. *Stranger than paradise: Maverick filmmakers in recent American cinema*. Londres, Prion, 1998.

Bordwell, David. *The way Hollywood TELLS It: Story and style in modern movies*. Berkeley, University of California Press, 2006.

Diawara, Manthia (ed.). *Black American cinema*. Nova York, Routledge, 1993.

Donahue, Suzanne Mary. *American film distribution: The changing marketplace*. Ann Arbor, MI, UMI Research Press, 1987.

Fuchs, Cynthia (ed.). *Spike Lee interviews*. Jackson, University Press of Mississippi, 2002.

Goodwin, Michael e Naomi Wise. *On the edge: The life and times of Francis Coppola*. Nova York, Morrow, 1989.

King, Geoff. *American independent cinema*. Bloomington, Indiana University Press, 2005.

Levy, Emmanuel. *Cinema of outsiders: The rise of American independent film*. Nova York, New York University Press, 1999.

Lewis, Jon (ed.). *The New American cinema*. Durham, NC, Duke University Press, 1998.

McBride, Joseph. *Steven Spielberg: A biography*. Nova York, Simon & Schuster, 1997.

McGilligan, Patrick. *Robert Altman: Jumping off the cliff*. Nova York, St. Martin's Press, 1989.

Neale, Steve e Murray Smith (eds.). *Contemporary Hollywood cinema*. Nova York, Routledge, 1998.

Noriega, Chon A. *Chicanos and film: Representation and resistance*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 1992.

Pye, Michael e Lynda Myles. *The movie brats: How the film generation took over Hollywood*. Nova York, Holt, Rinehart & Winston, 1979.

Reid, Mark A. *Redefining black film*. Berkeley, University of California Press, 1993.

Thompson, Kristin. *Storytelling in the new Hollywood: Understanding classical narrative technique*. Cambridge, MA, Harvard University Press, 1999.

____. *The Frodo franchise: The lord of the rings and modern Hollywood*. Berkeley, University of California Press, 2007.

Welbon, Yvonne. "Calling the shots: Black women directors take the helm", *Independent* 15, 2 (mar., 1992), pp. 18-22.

Cinema contemporâneo de Hong Kong

Bordwell, David. *Planet Hong Kong: Popular cinema and the art of entertainment*. Cambridge, MA, Harvard University Press, 2000.

Charles, John. *The Hong Kong filmography, 1977-1997*. Jefferson, NC, McFarland, 2000.

Fu, Poshek e Desser, David (eds.). *The cinema of Hong Kong: History, arts, identity*. Cambridge, Cambridge University Press, 2000.

Logan, Bey. *Hong Kong action cinema*. Londres, Titan Books, 1995.

Teo, Stephen. *Hong Kong cinema: The extra dimensions*. Londres, British Film Institute, 1997.

Yau, Esther C. M. (ed.). *At full speed: Hong Kong cinema in a borderless world*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2001.

DVDs recomendados

A maioria dos filmes mencionados neste capítulo está disponível em DVD. (*Roma, cidade aberta* foi lançado nos Estados Unidos com seu título norte-americano original, *Open city*.) Kino Video (www.kino.com) e Image Entertainment (www.image-entertainment.com) lançaram muitos dos clássicos mais antigos.

Algumas coleções de filmes mais antigos oferecem uma maneira fácil de observar rapidamente um período, cineasta ou gênero. Para uma breve introdução ao período até 1913, o *Landmarks of early film* (um disco, Image Entertainment) lançou uma coleção com 40 curtas. Outra coleção, *Edison: The invention of the movies* (quatro discos, Kino Video e Museum of Modern Art), combina 140 filmes da Thomas A. Edison Company, incluindo *O grande roubo do trem*. O DVD contém também entrevistas com historiadores e arquivistas do cinema, bem como notas e documentos. *The movies begin: A treasury of early cinema 1894-1913* (cinco discos, Kino Video) reúne 133 filmes organizados tematicamente: Volume 1, "*The great train robbery* and other primary works"; Volume 2, "The European pioneers" (incluindo filmes dos Lumières e dos primeiros cineastas britânicos); Volume 3, "Experimentation and discovery" (baseia-se principalmente nos primeiros filmes britânicos e franceses); Volume 4, "The magic of Méliès"; e Volume 5, "Comedy, spectacle and new horizons".

Slapstick Encyclopedia (A enciclopédia do pastelão, cinco discos, Image Entertainment) visita a

era dourada dos curtas de comédia — os anos 1910 e início da década de 1920. *The Harold Lloyd comedy collection* (sete discos, New Line) traz um programa extensivo de filmes com um dos mestres da comédia do cinema mudo, bem como um disco com material de bônus.

Uma ampla variedade de tipos de filmes é reunida em "Treasures from American film archives: 50 preserved films", "More treasures from American film archives, 1894-1931" (três discos, Image Entertainment), e "Treasures III: Social issues in American film 1900 -1934" (quatro discos, Image Entertainment). Todas as coleções acima incluem documentários, filmes caseiros, animações, cinema experimental e filmes de ficção como a bobina única de D. W. Griffith de 1911 *The lonedale operator* (ilustrando seu domínio na primeira montagem), *Godless girl* (1928), de Cecil B. De Mille, e a obra-prima da continuidade clássica de Ernst Lubitsch, *Lady windermere's fan* (1925). Cada coleção inclui um livro com notas detalhadas sobre os programas.

Artigos recomendados de blog sobre "Observations on film art and Film art"

Escrevemos muitos artigos sobre os arquivos do cinema e a restauração e a exibição dos filmes mais antigos. Veja "American (movie) madness" em www.davidbordwell.net/blog/? p=2326, sobre o valor comercial do lançamento desses filmes em DVD, sobre o que a restauração engloba e sobre o programa de restauração da Sony/Columbia — especificamente sua restauração do clássico do início da década de 1930 de Frank Capra, *Loucura americana* (*American madness*). A Turner Classic Movies tem sido uma das maiores potências por trás da restauração e da exibição de filmes antigos e nós a cumprimentamos no artigo "From Hollywood to Atlanta to us" em www.davidbordwell.net/ blog/?p=335.

Resumimos as tendências na cinematografia de 2006 no artigo "An appetite for artifice" em www.davidbordwell.net/blog/?p=237.

Também escrevemos ocasionalmente sobre filmes historicamente importantes. Sobre um conto de guerra britânico, veja "Cavalcanti + Ealing = a little-known gem" em www.davidbordwell.net/blog/?p=2303. Sobre *O tango de Satanás* (*Satan's tango*), de Béla Tarr, veja "TANGO marathon" em www.davidbordwell.net/blog/?p=31.

Quando frequentamos festivais de cinema, muitas vezes comentamos uma grande variedade de filmes modernos de todo o mundo. É possível encontrar informações sobre os filmes que vimos nos festivais em Vancouver, Hong Kong, Bologna e outros locais acessando a *tag* "Festivals" no nosso *blog*: www.davidbordwell.net/ blog/?cat=9.

Glossário

A

Altura do enquadramento — Distância da câmera em relação ao solo, independentemente do *ângulo do enquadramento.*

Ângulo do enquadramento — Posição do quadro em relação ao que é mostrado. Pode estar acima, apontando para baixo (câmera alta); pode estar na horizontal, no mesmo nível do que está mostrando (ângulo horizontal); pode estar em baixo, apontando para cima (câmera baixa). Também chamado de ângulo de câmera.

Ângulo oblíquo — Plano no qual o quadro está em desnível (um dos lados parece ser mais baixo do que o outro), o que resulta na aparência de inclinação dos objetos em cena, fora da posição vertical.

Animação — Qualquer processo no qual movimento artificial é criado fotografando uma série de desenhos (veja também *Animação por célula*), objetos, ou imagens digitais uma a uma. Pequenas mudanças na posição registradas quadro a quadro criam a ilusão de movimento.

Animação por célula — Animação que usa uma série de desenhos em pedaços de celuloide apelidados de *cels*. Mudanças sutis entre um desenho e outro são combinadas para criar a ilusão de movimento.

Autor — Autor real ou presumido de um filme, normalmente identificado como o diretor. Por vezes também usado num sentido valorativo para distinguir os bons cineastas (autorais) dos maus.

B

Bitola — Largura de uma tira de filme, medida em milímetros.

Boom — Haste na qual um microfone é suspenso sobre a cena que está sendo filmada. É usada para mudar a posição do microfone durante o desenrolar da ação.

C

Câmera na mão — Expressão que se refere ao uso do corpo do cinegrafista como suporte para a câmera, seja segurando-a na mão ou usando uma cinta.

Campo/contracampo — Dois ou mais planos que, montados em sequência (um em seguida ao outro), alternam personagens, normalmente numa situação de conversação. Na *montagem em continuidade*, normalmente, personagens são enquadradas olhando para a esquerda e, no plano seguinte, personagens aparecem enquadradas olhando para a direita. Enquadramentos sobre os ombros das personagens são comuns na montagem em campo/contracampo.

Cena — Segmento da narrativa fílmica que transcorre num tempo e espaço determinado ou que usa montagem paralela para mostrar duas ou mais ações simultâneas.

Cheat cut — No sistema de *montagem em continuidade*, é um corte que mantém a continuidade temporal de um plano para outro, mas que introduz pequenos erros na posição espacial das pessoas ou objetos.

Chicote — Movimento extremamente rápido da câmera, de um lado para o outro, que faz com que a imagem desfoque por instantes num conjunto indistinto de listras horizontais. Muitas vezes um corte imperceptível junta dois chicotes para criar uma transição inusitada entre cenas.

Cinematografia — Termo geral para designar todas as formas de efeito ou manipulação sofridas pela película ou outro tipo de suporte numa câmera. Elas podem acontecer na câmera durante a fase de filmagem (fotografia) ou na pós-produção.

Composição (*matte work*)— Tipo de *process shot* no qual diferentes áreas da imagem (normalmente atores e cenários) são fotografadas separadamente e combinadas depois na pós-produção.

Contraluz — Iluminação lançada sobre as figuras em cena a partir do lado oposto ao da câmera, normalmente criando um fino contorno de destaque ao redor delas.

Contraste — Na cinematografia, diferença entre as áreas mais claras e mais escuras de um mesmo quadro.

Controle de movimento — Método computadorizado de planejar ou repetir movimentos de câmera em miniaturas, modelos e processos.

Correspondência gráfica — Dois planos sucessivos juntados de maneira a criar uma forte similaridade entres seus elementos composicionais (seja na cor, na forma etc.).

Corte — (1) Na realização cinematográfica, junção de duas tiras de filme através de uma emenda. (2) No filme acabado, mudança instantânea de um enquadramento para outro. Veja também *Jump cut* (*falso raccord, salto*).

Cut-in — Mudança rápida de um enquadramento distante para um mais aproximado, numa mesma porção de espaço.

D

***Design* de cor monocromático** — *Design* de cor que enfatiza uma pequena série de nuanças de uma única cor.

Diegese — Num filme narrativo, é o universo ficcional da história. A diegese engloba eventos que se presume terem ocorrido, do mesmo modo que ações e espaços não mostrados em cena. Veja também *Som diegético, Inserção não diegética, Som não diegético*.

Diminuição de tamanho — Técnica para sugerir profundidade na imagem mostrando objetos que, por serem menores, parecem estar mais longe que os objetos no primeiro plano.

Direção de campo — Define-se pelas relações de direita e esquerda numa cena, estabelecidas num *establishing shot* e determinadas pela posição das personagens e dos objetos no quadro, através da direção do movimento e do eixo do olhar das personagens. A *montagem em continuidade* tem por objetivo manter a direção no campo consistente, entre um plano e outro. Veja também *Eixo de ação, Raccord de olhar, Regra dos 180 graus*.

Distância do enquadramento — Distância aparente entre os elementos da *mise-en-scène* e o enquadramento da câmera. Também chamada de distância da câmera ou escala do plano. Veja também *Primeiro plano, Primeiríssimo plano, Plano geral, Meio primeiro plano, Plano médio, Plano americano*.

Distância focal — Distância do centro da lente até o ponto no qual os raios de luz se encontram em foco. A distância focal determina as relações de perspectiva do espaço apresentado na tela plana. Veja também *Lente normal, Lente teleobjetiva, Lente grande-angular*.

Distribuição — Um dos três ramos da indústria cinematográfica, inclui o processo de *marketing* do filme e o fornecimento de cópias para locais de exibição. Veja também *Exibição, Produção*.

Dolly — Suporte de câmera com rodas, usado para rodar o *travelling*.

Dublagem — Processo de substituir parte das ou todas as vozes na trilha sonora de maneira a corrigir erros ou regravar diálogos. Veja também *Pós-sincronização*.

Duração — No filme narrativo, aspecto de manipulação temporal que envolve um intervalo de tempo apresentado no *enredo* e que se presume operar também na *história*. Veja também *Frequência, Ordem*.

E

Efeitos especiais — Termo geral para diversas manipulações fotográficas que criam relações espaciais fictícias no plano, como *Superposição, Composição* e *Retroprojeção*.

Eixo de ação — No sistema de *montagem em continuidade*, linha imaginária que corta o espaço através dos principais atores, definindo as relações espaciais de todos os elementos da cena como estando à direita ou à esquerda. A câmera não deve, portanto, cruzar esse eixo quando houver um corte e inverter as relações espaciais. Também chamado de linha dos 180 graus. Veja também *Regra dos 180 graus*.

Elipse — Num filme narrativo, a abreviação da duração do *enredo* através da omissão de partes da duração da história. Veja também *Montagem elíptica, Tempo de exibição*.

Enquadramento — Uso das bordas do quadro do filme para selecionar e compor o que será visível no campo da imagem. Veja também *Ângulo de enquadramento*.

Enquadramento móvel — Efeito de uma câmera móvel na tela, uma *lente zoom* ou certos *efeitos especiais*. O enquadramento móvel se desloca em relação à cena sendo fotografada. Veja também *Plano com grua, Panorâmica, Panorâmica vertical, Travelling*.

Enredo — Num filme narrativo, todos os eventos que são diretamente apresentados a nós, incluindo suas relações causais, ordem cronológica, duração, frequência e locações espaciais. É o oposto de *história*, construção imaginária do

espectador a partir de todos os eventos da narrativa. Veja também *Duração, Elipse, Frequência, Ordem, Tempo de exibição.*

Espaço — Qualquer filme apresenta, no mínimo, um espaço gráfico bidimensional: a composição chata da imagem. Em filmes que representam objetos, figuras e locais reconhecíveis, um espaço tridimensional é também representado. A qualquer momento, o espaço tridimensional pode ser diretamente figurado como espaço no campo da imagem, ou sugerido, como *espaço fora de campo*. Em filmes narrativos, também podemos distinguir entre o espaço da história — local da totalidade da ação (mostrada ou não) — e o espaço do enredo — locais representados visível ou audivelmente nas cenas.

Espaço fora de campo — Composto pelas seis áreas que não são visíveis na tela, mas que ainda assim compartilham o espaço da cena: ambos os lados e acima e abaixo do quadro, atrás do cenário e atrás da câmera. Veja também *Espaço*.

Espaço profundo — Arranjo dos elementos da *mise-en-scène* de modo que haja uma distância considerável entre o setor mais próximo da câmera e o que está mais distante. Quaisquer desses setores (ou todos eles) podem estar em foco. Veja também *Espaço frontal*.

Espaço frontal — Implica encenar a ação num número relativamente pequeno de camadas de profundidade; oposto de *espaço profundo*.

Establishing shot — Plano normalmente envolvendo um enquadramento distante, que mostra as relações espaciais entre figuras, objetos e locais importantes numa cena.

Estilo — Uso repetido e marcante de técnicas cinematográficas particulares, características de um único filme ou de um grupo de filmes (por exemplo, a obra de um cineasta ou um movimento nacional).

Exibição — Um dos três ramos da indústria cinematográfica; processo de mostrar o filme acabado para o público. Veja também *Distribuição, Produção*.

Exposição — Ajuste do mecanismo da câmera para controlar a quantidade de luz que atinge cada quadro do filme através do diafragma.

F

Fade-in* e *Fade-out — (1) *Fade-in*: tela negra que gradualmente clareia até que o plano apareça. (2) *Fade-out*: plano que gradualmente desaparece enquanto a tela escurece. Ocasionalmente, *fade-outs* podem clarear até chegar ao branco puro ou a alguma outra cor.

Filme *noir* — Termo aplicado por críticos franceses para designar um tipo de filme norte-americano, que normalmente faz parte dos gêneros de detetive ou suspense, com iluminação em *low-key* e uma atmosfera sombria.

Filtro — Peça de vidro ou gelatina colocada em frente da câmera ou da lente da impressora ótica para alterar a qualidade ou a quantidade de luz atingindo o filme através do diafragma.

Flashback — Alteração da ordem da história na qual o enredo retrocede para mostrar eventos que ocorreram antes dos que já foram mostrados.

Flash-forward — Alteração da ordem da história na qual a apresentação do enredo avança para o futuro para depois retornar ao presente.

Foco — Grau em que raios de luz vindos da mesma parte de um objeto, através de diferentes partes da lente, reconvergem no mesmo ponto do quadro criando contornos nítidos e texturas distintas.

Foco profundo — Uso da lente da câmera e da iluminação para manter objetos longe e perto da câmera com foco nítido.

Foco frontal — Profundidade de campo restrita que mantém apenas um setor em foco; o oposto de foco profundo.

Forma — Sistema geral de relações entre as partes de um filme.

Forma abstrata — Tipo de organização fílmica no qual as partes se relacionam umas com as outras através de repetições e variações de elementos visuais como forma, cor, ritmo e direção do movimento.

Forma associativa — Tipo de organização no qual as partes do filme são justapostas para indicar similaridades, contrastes, conceitos, emoções e qualidades expressivas.

Forma categórica — Tipo de organização fílmica no qual as partes desenvolvem diferentes subgrupos de um mesmo tópico. Por exemplo, um filme sobre os Estados Unidos pode ser organizado em 50 partes, cada uma devotada a um estado diferente.

Forma narrativa — Tipo de organização fílmica no qual as partes se relacionam uma à outra através de uma série de eventos relacionados entre si de forma causal, com ocorrência no tempo e no espaço.

Forma retórica — Tipo de organização fílmica no qual as partes desenvolvem e sustentam um argumento.

Formato da Academia — Formato padronizado do quadro cinematográfico, estabelecido pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas. Na proporção do formato original, o quadro era 1⅓ mais largo que alto (1,33:1). Posteriormente, a largura foi padronizada em 1,85 vez a altura (1,85:1).

Frequência — Num filme narrativo, o aspecto da manipulação temporal que envolve o número de vezes que qualquer evento da *história* é mostrado no *enredo*. Veja também *Duração, Ordem*.

Frontalidade — Na encenação, o posicionamento das figuras de maneira que elas estejam viradas de frente para o espectador.

Função — Efeito ou papel de qualquer elemento da forma do filme.

Fusão — Transição entre dois planos durante a qual a primeira imagem gradualmente desaparece enquanto a segunda imagem gradualmente aparece. Por um instante, as duas imagens se misturam numa *superposição*.

G

Gêneros — Vários tipos de filmes que o público e os cineastas reconhecem devido a convenções narrativas familiares. Gêneros comuns são o musical, o policial, a ficção científica.

H

História — Em filmes narrativos, todos os eventos que vemos e ouvimos, mais todos os que inferimos terem ocorrido, organizados de acordo com suas relações causais, ordem cronológica, duração, frequência e localização espacial presumidas. O oposto de enredo, que é a apresentação que o filme de fato faz dos eventos da história. Veja também *Duração, Elipse, Frequência, Ordem, Espaço, Tempo de exibição*.

I

Ideologia — Um sistema relativamente coerente de valores, crenças ou ideias compartilhados por um grupo social e normalmente tidos como naturais ou inerentemente verdadeiros.

Iluminação concentrada — Iluminação que cria sombras com contornos bem marcados.

Iluminação de baixo — Iluminação que vem de um ponto abaixo das figuras em cena.

Iluminação de cima — Iluminação provinda de cima de uma pessoa ou objeto, normalmente para realçar o contorno das áreas superiores de uma figura ou separá-la mais claramente do fundo.

Iluminação de três pontos — Arranjo comum que utiliza três direções de luz numa cena: uma partindo atrás dos sujeitos (contraluz), uma com fonte brilhante (luz-chave) e uma de uma fonte menos brilhante, equilibrando a luz-chave (luz de preenchimento).

Iluminação difusa — Iluminação que evita contrastes fortes entre áreas claras e escuras, criando uma transição gradual do claro para o escuro.

Iluminação em *high-key* — Iluminação que cria comparativamente pouco contraste entre as áreas de luz e sombra do plano. As sombras são bastante transparentes e iluminadas pela luz de preenchimento.

Iluminação em *low-key* — Iluminação que cria um forte contraste entre as áreas claras e escuras do plano, com sombras marcadas e pouca luz de preenchimento.

Iluminação frontal — Iluminação que é projetada na cena a partir de uma posição próxima à câmera.

Imagens geradas por computador (IGC ou CGI — *computer-generated imagery*) — Uso de sistemas de *software* digitais para criar figuras, lugares ou outros materiais no quadro.

Inserção não diegética — Plano, ou série de planos montados como sequência, mostrando objetos que são representados como estando fora do universo ficcional da narrativa.

Intermediário digital — Tira de filme que é revelado e digitalizado, quadro a quadro, para criar uma cópia de sequência ou do filme todo. A cópia digital é manipulada por computadores. Quando finalizada, ela é digitalizada quadro a quadro numa tira de negativo, o qual será usado para fazer cópias a serem enviadas ao cinema.

Interpretação — Atividade do espectador ao analisar os significados implícitos e evidentes propostos pelo filme. Veja também *Significado*.

Íris — Máscara móvel redonda que pode se fechar para terminar uma cena (íris-*out*), ou dar ênfase a um detalhe. Pode também se abrir para iniciar uma cena (íris-*in*) ou revelar mais espaço em torno de um detalhe.

J

***Jump cut* (falso *raccord*, salto)** — Corte elíptico que aparenta ser a interrupção de um plano único. Ou as figuras

parecem mudar instantaneamente em relação a um fundo constante, ou o fundo muda instantaneamente enquanto as figuras permanecem constantes. Veja também *Elipse*.

L

Lente — Peça de material transparente (normalmente vidro) de formato determinado, com um ou ambos os lados curvados para reunir e focar os raios de luz. A maioria das lentes de câmeras e projetores coloca uma série de lentes num tubo de metal para formar uma lente composta.

Lente anamórfica — Lente para fazer filmes *widescreen* usando o tamanho de quadro do formato da Academia. A lente da câmera toma um campo de visão largo e o comprime para caber no quadro. Uma lente de projetor similar descomprime a imagem para ser projetada numa tela de cinema panorâmica.

Lente grande-angular — Lente de distância focal curta que afeta a perspectiva da cena ao distorcer as linhas retas perto das bordas do quadro e ao exagerar a distância entre o espaço frontal e de fundo. Na filmagem em 35 mm, a lente grande-angular é de 35 mm ou menos. Veja também *Lente normal*, *Lente teleobjetiva*.

Lente normal — Lente que mostra objetos sem exagerar ou reduzir drasticamente a profundidade da cena. Nas filmagens em 35 mm, uma lente normal tem entre 35 e 50 mm. Veja também *Lente Teleobjetiva*, *Lente grande-angular*.

Lente teleobjetiva — Lente de grande distância focal que afeta a perspectiva de uma cena aumentando setores distantes e fazendo-os parecer mais próximos dos setores em primeiro plano. Nas filmagens em 35 mm, uma lente de 75 mm de tamanho ou mais. Veja também *Lente normal*, *Lente grande-angular*.

Lente *zoom* — Lente com uma distância focal que pode ser alterada durante as filmagens. Um deslocamento para a faixa da lente teleobjetiva aumenta e achata a imagem, dando a impressão de aumento do espaço da cena, enquanto um deslocamento para a faixa da lente grande-angular faz o oposto.

Linearidade — Numa narrativa, a motivação clara da ação numa série de causas e efeitos que progridem sem grandes digressões, atrasos ou ações irrelevantes.

Luz de preenchimento — Iluminação de uma fonte menos clara que a luz-chave, usada para suavizar sombras fortes numa cena. Veja também *Iluminação de três pontos*.

Luz-chave — No sistema de iluminação de três pontos, é a luz mais clara projetada na cena. Veja também *Contraluz*, *Luz de preenchimento*, *Iluminação de três pontos*.

Luz lateral — Iluminação provinda de um lado de uma pessoa ou objeto, normalmente criando a impressão de volume, para realçar tensões na superfície ou preencher áreas deixadas na sombra por uma luz de outra fonte.

M

Máscara — Tela opaca colocada na câmera ou na impressora ótica que tapa parte do quadro e altera assim a forma da imagem fotografada, deixando parte do quadro com uma cor compacta. Quando as máscaras são vistas na tela, a maioria é preta, embora elas possam ser brancas ou coloridas.

Mascaramento — Na exibição, pedaços de tecido preto que enquadram a tela na sala de cinema. O mascaramento pode ser ajustado para se adequar à relação de aspecto do filme a ser projetado.

Meio plano de conjunto — Enquadramento numa distância que faz com que um objeto de mais ou menos 1,5 metro pareça preencher a maior parte da tela na vertical. Veja também *Plano americano*, termo particular para o meio plano de conjunto que mostra figuras humanas.

Meio primeiro plano — Enquadramento no qual a escala do objeto mostrado é consideravelmente grande; uma figura humana vista do peito para cima preencheria a maior parte da tela.

Mise-en-scène — Todos os elementos colocados em frente da câmera para ser fotografados: cenários e adereços, iluminação, figurino, maquiagem e as atitudes das pessoas.

Mixagem — Combinação de duas ou mais trilhas sonoras numa única gravação.

Montagem — (1) Na fase da realização cinematográfica, tarefa de selecionar e ligar as tomadas gravadas umas às outras. (2) No filme finalizado, o conjunto de técnicas que rege a relação entre os planos.

Montagem elíptica — Transições entre planos que omitem partes de um evento, causando uma *elipse* na duração do enredo.

Montagem em continuidade — Sistema de cortes que visa manter a ação da narrativa contínua e clara. A montagem em continuidade se baseia em fazer corresponder direção de campo, posição no espaço e relações temporais de um plano para outro. Para técnicas específicas de montagem

em continuidade, veja *Eixo de ação*, *Montagem paralela*, *Cut-in*, *Establishing shot*, *Raccord de olhar*, *Raccord de movimento*, *Reestablishing shot*, *Direção de Campo* e *Campo/contracampo*.

Montagem em descontinuidade — Qualquer sistema alternativo de montar planos usando técnicas que não seguem os princípios da montagem em continuidade. Dentre as possibilidades, há a não correspondência de relações temporais e espaciais, a violação do eixo de ação e a ênfase em relações determinadas pela superfície gráfica das imagens. Veja também *Montagem elíptica*, *Correspondência gráfica*, *Montagem intelectual*, *jump cut*, *Inserção não diegética* e *Montagem sobreposta*.

Montagem em sequência — Segmento de um filme que resume um tópico ou comprime uma passagem de tempo em breves imagens simbólicas ou típicas. Muitas vezes, numa montagem em sequência, fusões, *fade-outs*, superposições e transições são usados para conectar as imagens.

Montagem intelectual — Justaposição de uma série de imagens para criar uma ideia abstrata que não está presente em nenhuma imagem individual.

Montagem paralela — Montagem que alterna planos de duas ou mais linhas de ação ocorrendo em diferentes lugares, normalmente simultaneamente.

Montagem sobreposta — Cortes que repetem parte da, ou toda a, ação, expandindo assim o tempo de exibição e a duração do enredo.

Montagem soviética — Abordagem da montagem desenvolvida por cineastas soviéticos nos anos 1920 que dá ênfase a relações dinâmicas, muitas vezes descontínuas, entre os planos e a justaposição de imagens para criar ideias que não estão presentes em nenhum plano individual. Veja também *Montagem em descontinuidade*, *Montagem intelectual*.

Motivação — Justificativa dada num filme para a presença de determinado elemento. Ela pode se basear no conhecimento do espectador a respeito do mundo real, nas convenções do gênero, na causalidade narrativa ou no padrão estilístico do filme.

Motivo — Elemento de um filme que é repetido de maneira significativa.

N

Narração — Processo através do qual o enredo transmite ou retém informações da história. A narração pode ser mais ou menos restrita ao conhecimento da personagem e mais ou menos profunda ao apresentar os pensamentos e as percepções da personagem.

O

Ordem — Num filme narrativo, o aspecto da manipulação temporal que envolve a sequência em que os eventos cronológicos da história são dispostos no enredo. Veja também *Duração*, *Frequência*.

P

Panorâmica — Movimento com o corpo da câmera girando para a direita ou para a esquerda. Na tela, ela produz um enquadramento móvel que varre o espaço na direção horizontal.

Panorâmica vertical (*tilt*) — Movimento no qual a câmera desliza para cima e para baixo num suporte estático. Produz um enquadramento móvel que varre o espaço na direção vertical.

Película cinematográfica — Suporte sobre o qual uma série de fotografias é registrada; compõe-se de uma base transparente, revestida de um lado por emulsão sensível à luz.

Perspectiva aérea — Forma de indicar profundidade na imagem mostrando objetos a distância de maneira menos distinta que objetos em primeiro plano.

Perspectiva sonora — Noção da posição do som no espaço, gerada por volume, timbre, altura e, em sistemas estereofônicos, informações biaurais.

Pixelização — Forma de animação quadro a quadro na qual se faz com que objetos tridimensionais, muitas vezes pessoas, se movam em *staccato* através do uso de cinematografia *stop-action*.

Plano — Imagem ininterrupta no filme, quer haja enquadramento móvel ou não.

Plano americano — Enquadramento no qual a escala de um objeto mostrado é moderadamente pequena. A figura humana da canela até a cabeça preenche a maior parte da tela. Este plano pode também ser chamado de meio plano de conjunto, especialmente quando figuras humanas não são mostradas.

Plano com grua — Plano com mudanças de enquadramento que são alcançadas ao se colocar a câmera acima das pessoas e coisas na tomada, movendo-a no ar em qualquer direção.

Plano de conjunto — Enquadramento no qual a escala de um objeto mostrado é pequena; uma figura humana de pé apareceria, mais ou menos, na altura da tela.

Plano de seguimento — Plano com um enquadramento que se desloca para manter uma figura em movimento em campo.

Plano geral — Enquadramento em que a escala do objeto mostrado é muito pequena; um prédio, uma paisagem ou uma multidão enchem a tela.

Plano longo — Plano que continua por um período de tempo excepcionalmente longo antes da transição para o próximo plano.

Plano médio — Enquadramento no qual a escala de um objeto mostrado é de tamanho moderado; uma figura humana do quadril para cima preenche a maior parte da tela.

Plano ponto de vista (plano PPV) (ou POV — *point of view shot*, em inglês) — Plano filmado com a câmera posicionada próximo de onde os olhos da personagem estariam, mostrando o que ela veria; normalmente inserido antes ou depois de um plano do olhar da personagem.

Plano sequência — Termo de origem francesa, designa uma cena feita em um único plano, normalmente um plano longo.

Ponte sonora — (1) No começo de uma cena o som da cena anterior continua brevemente antes que o som da nova cena comece. (2) No final de uma cena, o som da próxima cena é ouvido, conduzindo à nova cena.

Pós-sincronização — O processo de adicionar som às imagens depois que elas foram filmadas e montadas. A pós-sincronização pode incluir a dublagem de vozes, bem como a inserção de efeitos sonoros ou musicais diegéticos. O oposto de som direto.

Primeiríssimo plano (ou plano de detalhe) — Enquadramento em que a escala do objeto mostrado é muito grande; geralmente um pequeno objeto ou uma parte do corpo.

Primeiro plano (*close up*) — Enquadramento no qual a escala do objeto mostrado é relativamente grande. Geralmente a cabeça de uma pessoa do pescoço para cima, ou um objeto de tamanho comparável, ocupa a maior parte da tela.

Process shot — Qualquer plano envolvendo a refotografia para combinar duas ou mais imagens numa só criando um efeito especial; também chamado de plano composto. Veja também *Composição, Retroprojeção, Efeitos especiais.*

Produção — Um dos três ramos da indústria cinematográfica, designa o processo de criação do filme. Veja também *Distribuição, Exibição.*

Profundidade de campo — Espaço entre o ponto mais próximo e o mais distante da lente da câmera, entre os quais tudo estará em foco. Uma profundidade de campo de 1,5 a 5 metros, por exemplo, significa que tudo que estiver mais perto que 1,5 metro e mais distante que 5 metros estará fora de foco.

Projeção frontal — Processo de composição pelo qual as imagens que deveriam aparecer no fundo do plano são projetadas à frente em uma tela. Figuras no espaço frontal do plano são também filmadas na frente da tela. O oposto de retroprojeção.

Q

Quadro — Imagem singular numa tira de filme. Quando uma série de quadros é projetada numa tela numa sucessão rápida, a ilusão de movimento é criada.

R

***Raccord* de movimento** — Corte em continuidade que junta duas visões diferentes de uma mesma ação, transcorrendo no mesmo momento do movimento, fazendo parecer que elas continuam ininterruptamente.

***Raccord* de olhar** — Corte que obedece ao princípio do eixo de ação, no qual o primeiro plano mostra uma pessoa olhando para o espaço fora de campo numa direção e o segundo mostra o espaço próximo contendo o que essa pessoa está olhando. Se a pessoa olhar para a esquerda, deve estar implícito no plano seguinte que ela está situada no espaço fora de campo à direita.

Rack focus — Deslocamento da área de foco de um setor para outro durante a duração do plano. O efeito na tela é o que chamamos de *rack focus*.

Reenquadramento — Curta panorâmica horizontal ou vertical para se ajustar aos movimentos das figuras, mantendo-as em campo ou centralizadas.

Reestablishing shot — Retorno à visão do espaço geral após uma série de planos mais aproximados que seguem o *establishing shot*.

Regra dos 180° — A montagem em continuidade prescreve que a câmera deve ficar de um lado da ação, de maneira a assegurar que as relações espaciais de esquerda e direita entre os elementos, de um plano para o outro, sejam

consistentes. A linha dos 180 graus é a mesma que a do eixo de ação. Veja também *Montagem em continuidade*, *Eixo de ação*.

Relação de aspecto — Relação entre a largura e a altura de um quadro. O padrão do formato da Academia é atualmente 1,85:1.

Resolução — Grau em que o final de uma narrativa cinematográfica revela os efeitos de todos os eventos causais e resolve ("fecha") as linhas de ação.

Retroprojeção — Técnica que combina a ação no espaço frontal do plano com uma ação no espaço de fundo, filmada anteriormente. O primeiro plano é filmado em estúdio, contra uma tela; a imagem de fundo é projetada atrás da tela. O oposto de projeção frontal.

Ritmo — Percepção da regularidade e frequência de sons, série de planos e movimentos dentro dos planos. Fatores rítmicos englobam o tempo (ou pulsação), a ênfase (ou intensidade) e o andamento (ou cadência).

Rotoscópio — Máquina que projeta quadros de figuras em movimento obtidas em situação de tomada, uma a uma, em um suporte, de maneira que um animador possa traçar as figuras em cada quadro. O objetivo é alcançar um movimento mais realístico nos filmes de animação.

S

Segmentação — Processo de dividir um filme em partes menores para análise.

Sequência — Termo usado para designar um segmento não muito grande de filme, envolvendo um trecho completo da ação. Num filme narrativo, muitas vezes é equivalente a uma cena.

Significado — (1) *Significado referencial*: alusão a conhecimentos particulares extrafílmicos que se espera que o espectador reconheça. (2) *Significado explícito*: significação apresentada abertamente, normalmente na forma oral ou escrita e muitas vezes perto do começo ou do final do filme. (3) *Significado implícito*: significação deixada tácita para o espectador descobrir após análise e reflexão. (4) *Significado sintomático*: significação que o filme divulga, muitas vezes sem querer, em virtude de seu contexto histórico ou social.

Sobreposição — Técnica para sugerir profundidade na imagem do filme colocando-se objetos que cubram parcialmente os mais distantes.

Sobreposição de diálogos — Na montagem de uma cena, significa dispor o corte de maneira que um pedaço de diálogo do plano A seja ouvido em plano que mostra outra personagem ou outro elemento da cena.

Som assíncrono — Som que não possui correspondência temporal com os movimentos ocorrendo na imagem, como quando o diálogo está fora de sintonia com os movimentos dos lábios.

Som diegético — Qualquer voz, passagem musical ou efeito sonoro, apresentado como originário de uma fonte do universo ficcional do filme. Veja também *Som não diegético*.

Som diegético externo — Som representado como vindo de uma fonte física dentro do espaço da história, que presumimos que as personagens em cena também ouçam. Veja também *Som diegético interno*.

Som diegético interno — Som representado como proveniente da mente de uma personagem dentro do espaço da história. Ainda que nós e a personagem possamos ouvi-lo, presumimos que as outras personagens não o ouçam. Veja também *Som diegético externo*.

Som direto — Música, barulho e falas gravados dos eventos na circunstância da tomada: o oposto de pós-sincronização.

Som não diegético — Som representado como vindo de uma fonte exterior ao espaço da narrativa (por exemplo, a música que acompanha a imagem ou o comentário do narrador).

Som *off* — Som simultâneo de uma fonte que se presume estar no espaço da cena, mas que está fora do que é visível no campo da imagem.

Som não simultâneo — Som diegético proveniente de uma fonte que existiu em um tempo anterior ou posterior às imagens que o acompanham.

Som simultâneo — Som diegético representado como ocorrendo, na história, simultaneamente à imagem que o acompanha.

Som sincrônico — Som que tem correspondência temporal com os movimentos ocorrendo nas imagens, como o diálogo correspondendo ao movimento dos lábios.

Som *over* (também voz *over*) — Qualquer som que não seja representado como vindo do espaço e do tempo das imagens na tela, o que inclui sons não diegéticos e som diegético não simultâneo. Veja também *Som não diegético* e *Som diegético não simultâneo*.

Storyboard — Ferramenta usada no planejamento da produção de um filme, que consiste em desenhos dispostos numa espécie de tira de história em quadrinhos, contendo planos individuais, ou fases de um plano, com descrições embaixo de cada quadro.

Superposição — Exposição de mais de uma imagem na mesma tira de filme ou no mesmo plano.

T

Taxa — Na filmagem é o número de quadros expostos por segundo; na projeção, é o número de quadros projetados na tela por segundo. Se forem iguais, a velocidade da ação parecerá normal, ao passo que qualquer disparidade criará a câmera lenta ou o acelerado. A taxa-padrão no cinema sonoro é de 24 quadros por segundo tanto para a filmagem quanto para a projeção.

Técnica — Qualquer aspecto da mídia cinematográfica que possa ser escolhido e manipulado num filme.

Tempo de exibição — O tempo que se leva para assistir a um filme quando projetado em sua velocidade apropriada.

Tipagem — Uma técnica de interpretação própria ao estilo da montagem soviética. A aparência e o comportamento dos atores são apresentados como típicos de uma classe social ou outro grupo.

Tomada — Na filmagem, o plano produzido pelo funcionamento ininterrupto da câmera. No filme acabado, um plano pode ser escolhido entre diversas tomadas da mesma ação.

Transição (*wipe*) — Transição entre planos na qual uma linha passa pela tela de um lado para outro, eliminando progressivamente um plano e substituindo-o pelo seguinte.

Travelling — Enquadramento móvel que percorre o espaço para frente, para trás ou para as laterais. Veja também *Plano com grua*, *Panorâmica* e *Panorâmica vertical*.

U

Unidade — Grau em que as partes de um filme se relacionam sistematicamente umas com as outras fornecendo motivações para todos os elementos incluídos.

V

Variação — Na forma fílmica, o retorno de um elemento com mudanças notáveis.

Créditos

Nossos agradecimentos pelo uso das seguintes figuras:

Figuras 1.10-1.11 — Wisconsin Center for Film and Theater Research; **1.14** — Courtesy Scott Sklenar, Rocky Gersbach e Matt Rockwell do Star Cinema, Fitchburg, Wisconsin; **1.26-1.27** — O arquivo de fotos de filmagens do Museum of Modern Art; **1.33** — Wisconsin Center for Film and Theater Research; **1.41** — Cortesia de Keith Stern, McKellan.com; **1.44** — Wisconsin Center for Film and Theater Research; **4.131** — Cortesia de Norman McLaren com a permissão da National Film Board do Canadá; **5.35** — Cortesia de Ernie Gehr; **5.192-5.194** — Cortesia de Michael Snow; **6.36-6.37** — Cortesia de Bruce Conner; **10.53-10.54** — Cortesia de J. J. Murphy; **10.72** — O arquivo de fotos de filmagens do Museum of Modern Art; **10.76-10.89** — Cortesia de Bruce Conner; **10.93** — Cortesia de Norman McLaren com a permissão da National Film Board do Canadá; **11.43-11.61** — *Tokyo Story* dirigido por Yasujiro Ozu, 1953 © 1953 Shochiku, Co., Ltd.; **12.1** — George Eastman House; **12.35** — O arquivo de fotos de filmagens do Museum of Modern Art; **12.36-12.37** — Wisconsin Center for Film and Theater Research.

Suplementos de DVDs recomendados

Alien (20th Century Fox Home Entertainment), "Collector's Edition", dois discos
Amadeus: Director's Cut (Warner Bros.), "Two-Disc Special Edition"
American Graffiti (Universal), "Collector's Edition", um disco
Armageddon (The Criterion Collection), dois discos
Bambi (Disney), "Platinum Edition", dois discos
Black Narcissus (The Criterion Collection), um disco
Butch Cassidy and the Sundance Kid (20th Century Fox), "Special Edition", um disco
Charlie and the Chocolate Factory (Warner Bros.), "Deluxe Edition", dois discos
Chicken Run (Dreamworks Home Entertainment), "Special Edition", um disco
Contempt (The Criterion Collection), dois discos
Dancer in the Dark (New Line Home Video), um disco
Darby O'Gill and the Little People (Disney)
The Da Vinci code (Sony) (supplements appear on all editions)
The Dark Knight (Warner Home Video), "Special Edition + Digital Copy", dois discos
Far from Heaven (Universal)
The Frighteners (Universal), "Peter Jackson's Director's Cut", um disco
The Godfather (Paramount), "The Godfather DVD Collection", cinco discos

The Golden Compass (New Line Home Entertainment), "New Line Two-Disc Platinum Series"
The Good, the Bad, and the Ugly (MGM), "Special Edition", dois discos
A Hard Day's Night (Miramax), dois discos
Hellboy (Columbia Tristar Home Entertainment), "Special Edition", dois discos
Hellboy II: The Golden Army (Universal Studios Home Entertainment), "Special Edition", três discos
The Incredibles (Disney), "Collector's Edition", dois discos
Iron Man (Paramount) "Special Collectors' Edition", dois discos
Jaws (Universal), "Anniversary Collector's Edition", um disco
Jurassic Park (Universal), "Collector's Edition", um disco
King Kong (Warner Bros.), "Special Edition", dois discos
King Kong: Peter Jackson's Production Diaries (Universal), dois discos
The Lord of the Rings, 3 vols. (New Line Home Entertainment), "Special Extended DVD Edition", quatro discos cada
The Magnificent Seven (Metro-Goldwyn-Mayer), "Collector's Edition", dois discos
Magnolia (New Line Home Video), dois discos
Master and Commander (20th Century Fox Home Entertainment), "Collector's Edition", dois discos
Moulin Rouge! (20th Century Fox Home Entertainment), dois discos
My Fair Lady (Warner Bros.), "Special Edition", dois discos
My Own Private Idaho (The Criterion Collection), dois discos
Norman McLaren: The Collector's Edition (Milestone), dois discos
North by Northwest (Warner Bros.), um disco
Oklahoma! (20th Century Fox Home Entertainment), "50th Anniversary Edition", dois discos
Once upon a Time in the West (Paramount), "Special Collector's Edition", dois discos
Pickpocket (The Criterion Collection), um disco
Pinocchio (Walt Disney Studios Home Entertainment), Platinum Edition
Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest (Disney), "Special Edition", dois discos
Pulp Fiction (Miramax Home Entertainment), "Collector's Edition", dois discos
Rosemary's Baby (Paramount), um disco
Russian Ark (Wellspring), um disco
Saturday Night Fever (Paramount), "25th Anniversary DVD Edition", um disco
Scream (Dimension Home Video), "The Ultimate Scream Collection", quatro discos
The Searchers (Warner Home Video), "Ultimate Collector's Edition", dois discos
Seven Men from Now (Paramount), "Special Collector's Edition", um disco
The Silence of the Lambs (Metro-Goldwyn-Mayer), "Special Edition", um disco
Silverado (Sony Pictures Home Entertainment), dois discos
Sin City (Dimension), dois discos
Singin' in the Rain (Warner Bros.), "Special Edition", dois discos
Speed (20th Century Fox Home Entertainment), "Five Star Collection", dois discos
Terminator 2: Judgment Day (Artisan), "Extreme DVD", dois discos
3:10 to Yuma (Lionsgate), um disco
Titus (20th Century Fox Home Entertainment), dois discos
Toy Story/Toy Story 2 (Disney/Pixar), "Collector's Edition: The Ultimate Toy Box", três discos
20,000 Leagues Under the Sea (Disney), "Special Edition", dois discos
Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit (DreamWorks), um disco
War of the Worlds (2005) (DreamWorks Home Entertainment), "Limited Edition", dois discos
The Wizard of Oz (Warner Home Video), "Special Edition", dois discos
Zodiac (Paramount), "Special Collector's Edition", dois discos (Director's Cut)

Índice onomástico

B

C

D

E

I

J

K

L

M

P

Q

R

S

T

U

V

W

Y

Z

Título	A arte do cinema: Uma introdução
Autores	David Borwell Kristin Thompson
Tradução	Roberta Gregoli
Assistente técnico de direção	José Emílio Maiorino
Coordenador editorial	Ricardo Lima
Secretário gráfico	Ednilson Tristão
Preparação de originais	Lúcia Helena Lahoz Morelli
Revisão técnica	Fernão Pessoa Ramos
Revisão	Rafael Varela
Editoração eletrônica	Silvia Helena P. C. Gonçalves
Design de capa	Ana Basaglia
Formato	21 x 28 cm
Papel	Couché fosco 120 g/m² – miolo Cartão supremo 250 g/m² – capa
Tipologia	Minion Pro e Myriad Pro
Número de páginas	768

ESTA OBRA FOI IMPRESSA NA GRÁFICA MUNDIAL
PARA A EDITORA DA UNICAMP EM DEZEMBRO DE 2013.

DAVID BORDWELL é hoje considerado um dos principais teóricos e historiadores de cinema nos Estados Unidos. Professor de estudos fílmicos na Universidade de Wisconsin-Madison, é autor de obras-chave que abordam aspectos diversos para análise e compreensão da narrativa fílmica. Da teoria à história do cinema, passando por abordagens autorais, sua reflexão cobre ampla gama de temas. Mantém um *site* atualizado, http://www.davidbordwell.net/, no qual podem ser acionados alguns de seus principais artigos e intervenções. Entre seus livros, podemos destacar: *Sobre a história do estilo cinematográfico* (Editora da Unicamp, 2013); *A encenação no cinema: Figuras traçadas na luz* (Papirus, 2008); *Narration in Fiction Film* (University of Wisconsin Press, 1985); *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (University of California Press, 2006); *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment* (Harvard University Press, 2000); *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (Harvard University Press, 1989); *Film History: An introduction* (com Kristin Thompson; McGraw-Hill, 2010) e *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* (com Noël Carroll; University of Wisconsin Press, 1996).

KRISTIN THOMPSON é conhecida originalmente pelo trabalho em teoria do cinema, a partir de metodologia analítica, inspirada nos formalistas russos do início do século XX. Nessa linha, publicou *Eisenstein's "Ivan the Terrible": A Neoformalist Analysis* (Princeton University Press, 1981). Thompson foi professora nas universidades de Wisconsin, Amsterdã e Estocolmo. Junto com David Bordwell e Janet Staiger, lançou, em 1985, o abrangente *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* (Columbia University Press). Suas obras mais recentes são: *The Frodo Franchise: The Lord of the Rings and Modern Hollywood* (University of California Press, 2007) e *Storytelling in the new Hollywood: Understanding classical narrative technique* (Harvard University Press, 1999).

A arte do cinema marcou de modo duradouro os estudos de cinema. Suas contínuas reedições e traduções fizeram essa influência perdurar. A obra impressiona pela extensão da formação cinéfila de seus autores, sustentando a exposição a partir de ampla diversidade de exemplos ilustrados. O caráter inovador do livro está em basear seus desenvolvimentos na utilização sistemática de fotogramas, parte inerente da narrativa fílmica, e não mais de fotos de cena (*stills*). David Bordwell e Kristin Thompson concentram-se na importância fundamental do plano para a análise cinematográfica. Circunscrevem sua dimensão nos aspectos da *mise-en-scène* (definida no horizonte da encenação e da direção de atores) e da cinematografia (definida a partir dos elementos que compõem a fotografia, como a luz, o enquadramento, a profundidade de campo, o movimento de câmera, a duração do plano). Em seguida é aberto capítulo para tratar da montagem, encerrando o núcleo básico do livro que dá conta da especificidade da forma narrativa com imagens em movimento. Resta, evidentemente, o som (música, falas, ruídos), abordado então em detalhe. Trata-se de obra que consegue nos falar da arte do cinema como todo orgânico, exposta através de uma espécie de propedêutica do olhar.

FERNÃO PESSOA RAMOS

EDITORA UNICAMP



EDUSP

